DVD ROM
DUPLA DVD

CODENAME PANZERS: PHASE TWO
teljes játék magyarul

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1895 Ft 2008.03

Világpremier 20. oldal

Red Alert 3

Los Angelesben jártunk, hogy személyesen próbáljuk ki a legendás sorozat új részét!

Bemutató 30. oldal

Far Cry 2

Az első részhez nincs sok köze, de így is méltó válasz a Crysisra

90. oldal

DEVIL MAY CRY 4

BDF ●●●●
Beiersdorf
NIVEA
FOR MEN
ÚJ
FÉRFIAKNAK, AKIK NEMET
MONDANAK A BŐRIRRITÁCIÓRA
Innovatív borotválkozási technológia
EXTREME COMFORT
▪ irritációmentes borotválkozás
▪ „Natural Micro Tec" formulával
▪ a férfiak 89%-ánál nem okoz bőrirritációt*
www.NIVEA.hu/formen
A FÉRFIAK VÁLASZTÁSA
NIVEA FOR MEN
eXtreme COMFORT
Irritation Control System
natural MICRO TEC
AFTER SHAVE
BALM
For immediate recovery & ultimate skin comfort
Reduziert Rötungen sofort & entspannt die Haut
NIVEA FOR MEN
eXtreme COMFORT
Zero Irritation System
natural MICRO TEC
ŻEL
DO GOLENIA
BOROTVA
GÉL
Ekstremalnie dokładne golenie bez podrażnień
Extrém alapos borotválkozás irritáció nélkül
*160 férfi által tesztelve

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 888-3455

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16.608 Ft 6 szám: 8.862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Világpremier! Ezt a szót ritkán használhatja egy magyar újság, legalábbis ha nem akar nagyot lódítani. Most azonban olyan megtiszteltetésben volt részünk, amiben talán még soha. A világon elsőként írhattunk ugyanis a legendás Red Alert-sorozat harmadik részéről. A Los Angeles-i stúdiólátogatás alkalmával ráadásul a fejlesztőkön kívül ugyancsak elsőként próbálhattuk ki az új stratégiai játékot, valamint megnézhettük a Tiberiumot, előző címlapsztorinkat is.

Előbbiben nem kellett csalódnunk, a Tiberium azonban nem biztos, hogy megváltja majd a világot, mindenesetre érdekes és újszerű lesz. A kérdés csak az, hogy mindez elég lesz-e ahhoz, hogy az év nagyágyúival szemben felvegye a versenyt. E havi teljes játékunk a közönségszavazáson éppen hogy lemaradt Codename Panzers: Phase Two lett, amit a Pyro műhelyében készült Commandos Strike Force követ jövő hónapban.

Ja, és, hogy tovább fokozzuk a kedélyeket, a következő címlapsztorinkért egészen Japánig utaztattuk Grath-et, aki egy várva várt akciójáték mellett bemutatja, hogy mivel és hogyan játszanak a videojátékok őshazájában!

A Guru legyen veletek!

Sasa

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A PC GURU következő száma 2008. MÁRCIUS 13-án jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉG

Előzetes

010 **Battlefield Heroes**
Ingyenes lett, külső nézetet használ és egyszerűbb, mint a facsipesz. Az új Battlefield tényleg forradalmat hoz.

014 **Mirror's Edge**
016 **Highlander**

020 **Red Alert 3**
A világon elsőként próbálhattuk Los Angelesben a legendás sorozat új részét.

030 **Far Cry 2**
Új csapat dolgozik a hivatalos folytatáson. Afrika, vadállatok, meghibásodó fegyverek - realizmus minden mennyiségben!

036 **Egy kis komolyságot!**
038 **WorldShift**

042 **Dead Rising**
A zombik elszabadultak a plázában, és csak a rettenthetetlen fotós derítheti ki, hogy mi áll a háttérben. Vér és sikoltás, humorral megöntözve.

048 **Silent Hill V**
Az ötödik kirándulás a csendes városkába megint nem egy vidám hétvégi túra lesz.

052 **Dead Space**
Az űrben senki nem hallja a sikoltásod, avagy sci-fi horror az Electronic Artstól. Szörnyűséges mutánsok és gravitációs feladványok várnak majd itt a bátor játékosokra.

Teszt

056 **Conflict Denied Ops**
A mindig is csak időzítésével kaszáló Conflict-sorozat megint nem játékmenetével fog rajongókat szerezni.

060 **The Sims 2: Szabadidő**
062 **Spiderwick Chronicles**
064 **Puzzle Quest**
066 **Sam and Max 2.02**

068 **Codename Panzers: Cold War**
Hazánk jelenleg legfelkapottabb fejlesztőcsapata most a hidegháborúba irányítja a tankokat.

072 **Sinking Island**
076 **Savage 2**

078 **Rémségek kicsiny boltja(i)**
Sokan érdeklődnek, hogy honnan szerezzük be a legjobb cuccainkat. Most mindenre fény derül, úgyhogy pénztárcát elő!

080 **Kalandra fel!**
Folytatódik képregénytörténeti sorozatunk, ezúttal az európai képregény születését követjük nyomon.

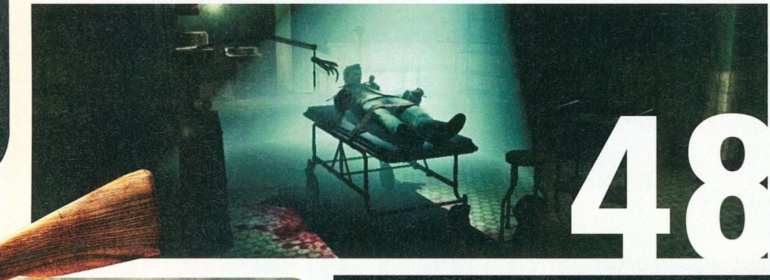
090 **Devil May Cry 4**
A PC-s teszt előtt X360-on próbáltuk ki, hogy milyen kalandokba is keveredik a démonvadász Dante.

Hardver

095 **Belinea s.Book**
096 **Razer Mako**
098 **MacBook Air**
099 **Motorola Moto Z10**
101 **Logitech diNovo Mini**

102 **CES 2008**
Az idei CES kiállítás igazán forradalmi meglepetéseket, hatalmas újításokat ugyan nem hozott, de minden idők legnagyobb tévéjét azért kiállították.

106 **AMD 770 790 teszt**
108 **Intel Celeron Dual Core E1200**
110 **Játékok mobiltelefonra**
112 **Homok a gépezetben**



48

Silent Hill V

Silent Hill minden titkát most sem fogjuk felfedni, de talán közelebb kerülünk az igazsághoz...

Milyen új kütyüt szereztél mostanában vagy mi az, amit láttál és nagyon tetszett?

Sasa

Legutóbb egy iPhonera tettem szert. Imádom, de többet nem is áradozom róla megteszi majd Chris vagy Gaben, akik ugyancsak beszereztek egyet belőle. Amire viszont nagyon vágyom az az új MacBook Air. Az új ultra vékony laptop ami simán elfér egy borítékban is.

Bate

Én is tovább bővítettem az Apple termékeim számát, habár nem egy iPhone-t szereztem be az iBook-om mellé, hanem egy új iPod Nano-t, amit Sasa egyenesen New York-ból hozott nekem. Szép metálvörös, ebből igen kevés található az országban, és elfér rajta 8GB-nyi zene is.

Joc

Hogy nekem mi tetszik? Nagyon egyszerű a dolog, ha fellapozzátok a hardver rovatot, ott megtaláltok mindent, amire én az utóbbi hetekben szemet vetettem. Sasához hasonlóan én is egy MacBook Air-nek örülnék igazán. Szóval srácok, meglephettek egy ilyennel.

Gaben

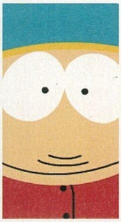
Kár lenne tagadni én is vettem egy iPhone-t. De tényleg nem azért mert ez annyira trendi, egyszerűen szükségem volt egy használható telefonra. Egyébként semmilyen kütyüre nem vágyom, csak arra hogy legyen végre vége a télnek és jöjjön már a nyár...na jó előbb a tavasz!

Ricco

Nemrégiben a neten a Nokia oldalán bóklásztam és kiszúrtam egy új telefonjukat a 8800 arte-ot. Mindig is szerettem volna egy ilyen kinézetre és tudásra is egyaránt élvonalbeli telefon tulajdonosa lenni. Már csak az ára az, ami kicsit elszomorít, na de majd kevesebbet járok kaszinóba...

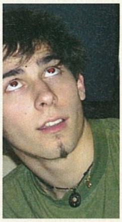
Grath

Pár hete szerencsém volt Japán elektromos boltjaiban körülnézni, és sok fura dolog mellett a Sony új mp3-lejátszója tetszett legjobban. A Rolly nevű kütyü egy méretes fehér tojás 1GB memóriával, ami táncol, világít, gurul a zene ütemére. teljesen értelmetlen, de pont ezért jó.



Chris

A Dell nemrégiben készítette el 22'-os ultradesignos, áttetsző borítású monitorját, ami szerelem volt az első látásra. Ilyen terméknél már az sem érdekel, mit tud a kicsike, de persze technikailag is megfelelő paraméterekkel rendelkezik. Az biztos, hogy Sasa fél kezét adnám egy ilyen cuccért.



Darths

Rengeteg csábító kütyüt tudnék felsorolni, de ezek egyelőre inkább csak hiú ábrándok maradnak (pl. egy életnagyságú Darth Vader szobor az ágyam mellé), viszont a szülinapomra tényleg meglepem magam egy bivaly házimozi rendszerrel – ez is egy régi álmom volt.

Rovatok

082 **Gondolatébresztő**
Ezúttal az új generációs játékosokról gondolkodunk: az öregekről.

084 **Nosztalguru**
Stöki ezúttal az Alone in the Dark szériát veszi górcső alá, a szép kezdetektől egészen a csúfos filmváltozatig.

086 **Játékmentőöv**

118 **Levelezés**
A nagy sikerre való tekintettel ismét négy oldalon üdvözölhetitek a Levrovot, a már lassan megszokottá és kedvekté váló témás rendszerrel. Irjatok ti is és kerüljetek be!

122 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények, társasjáték és zene. Ahogy megszokhattátok!

Codename Panzers: PHASE TWO

fejlesztő > Stormregion kiadó > CDU web > www.panzers.hu

írta · NightBagoly

Nem számít ritka eseménynek, hogy az aktuális lapszám mellé egy magyar fejlesztőktől származó játékot csomagolunk. A Stormregiont különösen kedveljük: a fiúkat nem a származásuk miatt sikerült a keblünkre ölelni, hanem azok miatt a minőségi játékok miatt, amelyekkel létezésük óta folyamatosan ellátnak bennünket. A karácsonyi számba általatok beválasztott Rush for Berlin, és a tavaly érkezett első fázis után sokan már joggal kérdeztétek tőlünk: és a második harckocsi-fázis mikor érkezik? Kedves olvasóink: eljött az idő!

TANKOS-ROMANTIKUS

A magyar játékfejlesztést jól felismerhető korszakokra oszthatjuk: azt a vak is látja, hogy a '90-es évek közepe felé kezdődő űrstratégiai őrületet lassan, de biztosan felváltotta az évezred végére a világháborús RTS-ek valóságos dömpingje. De mégis, kérdezhetik sokan, honnan jöttek rá a külföldi kiadók, hogy itt, a Kárpát-medence mélyén egy apró ország fejlesztőstúdiói olyan remekül értenek ehhez a stílushoz? Ne találgassatok, megadom a választ: a SWINE miatt tudták. A disznók és nyulak lenyűgöző taktikai küzdelmét bemutató, mellesleg ízes magyar humorral dolgozó program egészen korrekt siker lett mind a sajtó, mind pedig a vásárlók irányából érkező visszajelzések alapján, ráadásul sikerült beskatulyáznia a magyar játékfejlesztést az elkövetkezendő (és még napjainkban is tartó) „tankos romantikus" sablonba. Azonban, elnézve a SWINE-t is fejlesztő stúdió azóta érkező munkáit, elmondhatjuk, nem sajnáljuk ezt a kis balesetet. Az azóta sikert sikerre halmozó Stormregion

> "A Panzers messze a legtöbb pénzt és eladást hozó magyar fejlesztésű sorozat"

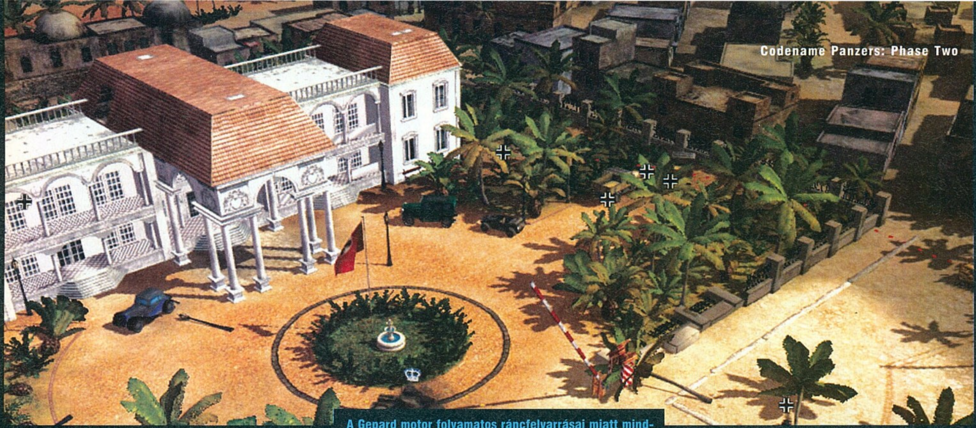
ugyanis kinőtte lázongó országunk határait, és egész Európában ismertté vált, amikor elhozták nekünk a Codename Panzers: Phase One-t. A folytatásra nem kellett sokat várni, az első után alig egy évvel ugyan is jött a második, cikkünk aktuális tárgya.

TÖKÉLYRE CSISZOLVA

Aki már játszott bármelyik Stormregion játékkal – és reméljük, nagyon sokan vagytok, hiszen tényleg az összeset elhoztuk már nektek – az szinte biztos, hogy azonnal otthon érzi majd magát teljes játékunk telepítése után. A program ugyanis – nem meglepő módon – nem értelmezte újra a stratégiai játékok világát, éppen ellenkezőleg, az első fázissal lefektetett alapokon dübörgött tovább. Feladatunk végigtaktikázni a második világháború eddig kihagyott konfliktusait, ebben pedig három különböző oldal, négy különböző helyszín, valamint az egyik legjobban sikerült magyar szinkron segít majd nekünk. Grafikailag azt hiszem, felesleges magasztalni az első fázisból már megismert Gepard grafikus motort: a program, mint egy élő terepasztal elevenedik meg a szemünk előtt, miközben a lenyűgözően animált járművek, gyalogos katonák és látványos robbanások elmossák a már kissé elavultnak tekinthető külsőt, amelyet a hihetetlenül alacsony gépigény, és a pompás muzsika tovább csiszolhat majd mindenki szemében. A mechanizmus is maradt a régi: a második világháború pompásan modellezett harckocsijaival, és gyalogos hadosztályok tucatjaival kell taktikáznunk, amelyben egy-

Minimum gépigény

P3 1 GHz processzor; 256 MB RAM; 64 MB VRAM, 3 GB HDD



A Gepard motor folyamatos ráncfelvarrásai miatt mindenkor a lehető legszebb látványt nyújtotta

ségeink még mindig szintet lépnek, és ami alatt természetesen egy korrekt, bár nem túl lebilincselő történet áll össze a szemünk előtt. A Tengely hadjárat alatt az olasz-német csapatok Észak-Afrikai küzdelmeit követhetjük majd végig, a Szövetséges csapatokkal főképp az olasz fronton kell majd helytállnunk, míg a partizán hadjáratban Jugoszlávia egyik ellenállójának a bőrébe bújva füstölhetjük ki majd az ellenséget. A változatos küldetésekben sem fogunk hiányt szenvedni: a klasszikus támadó-védő feladatok ugyan végig ott duruzsolnak a háttérben, de okos fordulatokkal nem egyszer válunk majd például üldözőből üldözötté, és végig a program során szükségünk lesz az ügyességünkre, ha sikerre akarjuk vinni az aktuális főküldetést (amelyek teljesítésével átmehetünk a következő helyszínre), illetve a mellékszálakat (amelyekkel egységeinket erősíthetjük, illetve több presztízsponthoz juthatunk).

HÁBORÚS indulók

A Panzers-játékok többek között mindig is nagyszerű zenéjükről voltak ismertek, így nagy örömet okozott, amikor a hivatalos oldalon rábukkantunk a sorozat első két részének zenei anyagára. Igaz, ez egy válogatás, így a fejlesztők által legjobbnak ítélt nóták (összességében 15 dalról van szó) kaptak csak rajta helyet, de így is megéri leszedni az alig 64 MB-os pakkot a letöltések közül a www.panzers.hu oldalról.

A Panzers Phase One zenéit Antovszki Péter szerezte, míg a Phase Two zenéit Ambrus Ákosnak és Tolnay Péternek köszönhetjük.

MADE IN HUNGARY

Amit azonban feltétlenül fontos kiemelnünk, az a mesterműnek is tekinthető szinkron, amely a mai, modern honosítási őrület első előfutárának volt tekinthető. A Stormregion – és a kiadó – nem spórolt semmin, már ami a játék magyarítását illeti, ezért igazi sztárokkal dolgozott a honi változaton. Csatasorba állították többek között Stohl Andrást, Reviczky Gábort és Döglégy Zolit is, akik mind és mind pompásan alakították a nekik kiszabott szerepeket. Sokan ódzkodtak a szinkronoktól, mondván, a játékipar még nem nőtt fel hozzá. Az ő számukra a mai őrület előtt (amelynek köszönhetően tavaly példának okáért a film főhőseinek hangján Harry Potterezhettünk, illetve sztárok segítségével merülhettünk el a The Witcher világában) a második fázis volt az első igazi, a kalapból előhúzható ellenérv: nézzétek meg, igen is lehet világszínvonalú magyar hanggal is dolgozni, már ha valaki hajlandó rá némi időt, és energiát pazarolni! Nincs mese, semmi nem tud akkora élményt nyújtani, mint egy program, amely a több tízéves reflexekkel ellentétben nem angolul, hanem az anyanyelvünkön szól hozzánk, ezek után pedig azt is hajlandóak vagyunk elnézni, ha a főbb karakterek hangjai időnként egy-egy névtelen katonaként, vagy éppen tovahaladó járművezetőként ismét viszszaköszön ránk.

Azt hiszem, ennél többet kár is elmesélni a második fázisról, hiszen, ha ezt olvassátok, már a birtokotokban van a Guru, és mellé a DVD-melléklet. Nyomban tegyétek hát le a magazint, helyezzétek a lemezt a meghajtóba, telepítsétek fel a programot, és kezdjetek el játszani. A pofás és gyors grafika, a korrekt történet, és a remek magyar szinkron eddig soha nem tapasztalt élményben fogja részesíteni a taktikai programok szerelmeseit, amelyhez természetesen cseppet sem elhanyagolható módon társul a tény, hogy minden idők egyik legjobb darabjához van szerencséje a deli próbálkozónak. A folytatás, amely egy fiktív (hideg) háborúba varázsolja majd a játékosokat, hamarosan megérkezik, tesztünket arról néhány oldallal hátrébb találjátok. Jó szórakozást!

DVD tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Sikerült leadni a 2008-as év második DVD-mellékletét is, amelyben impozáns demók hiányában ezúttal az extráké a főszerep. Korongunkon találhattok egy-két nagyszerű addont (mint például a HSP 08 nevű FIFA kiegészítőt, amely magyar ligákkal bővítheti játékunkat). Ezenkívül külön figyelmetekbe ajánlanánk a Morrowind 400 megás magyarítását is, amit rovatainkon belül találhattok. Oh, és amennyiben téged is érdekel a rovatszerkesztés, keress meg minket szerkesztőségünk email címén!

Conflict: Denied Ops

Egypályás, Santa Ceciliában játszódó demóval ünnepelték még az Eidos háza táján a Conflict sorozat legújabb tagjának debütálását, amiben két zsoldos szerepében tehetünk vad szafarikat a világ legegzotikusabb tájain. Ahogy videóbemutatónkban is hallható, a legjobb formáját a játék kooperatív-módban nyújtja, szerencsére ez is kipróbálható ebben a verzióban.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Cselekvés
Tab – Karakterváltás
G – Gránát
Bal Shift – Zoomolás fegyverrel
Bal Control – Fegyverváltás
V – Éjjellátó

Savage 2

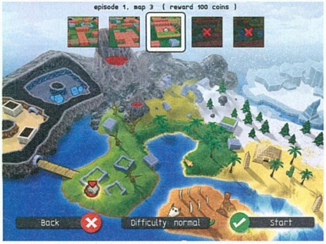
Flatline kolléga pár oldallal odébb alaposan kivesézi ezt a játékot, de amennyiben első kézből szeretnétek megismerni azt, érdemes lehet feltelepítenetek a DVD-re felkerült demót is. Mivel a játék csak többszereplős játékmóddal bír, futtatásához szükség lesz internetkapcsoltra. A próbaváltozat ötórányi játékidőt engedélyez, melyben majdnem minden aspektusával megismerkedhettek a végleges verziónak.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Ugrás
Shift – Sprintelés
C – Hárítás
E – Használni
R – Javítás
Alt – Információk a képernyőre

Kane and Lynch

Az év elejére kész lett a tavaly megjelent Kane & Lynch PC-s demója is, amely csöppnyi kis eséllyel próbál segíteni a csúfosan leszerepelt játék renoméjának helyreállításán. A demóban a negyedik pálya környékén csatlakozunk a történetbe, ahol egy aktatáska megszerzése lesz feladatunk. A munka első fele még egyszerű, de utána készüljetek fel, hogy egy legalább kétszáz biztonsági őrből álló személyzeten kell átlőni magatokat.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Sprintelés
E – Cselekvés
G – Gránát
M – Radar be/ki
Tab – Váltás csapattagok közt
Bal Control – Guggolás



Shareware

Armada Tanks

Rajzfilmes külsővel tér vissza az előző évezred egyik nagy sikerű klasszikusa, ami most Armada Tanks néven hozza el gépünkre a retrofanatikusok által jól ismert játékmenetet. A jól kidolgozott, 3D-s környezetben játszódó programban tankunkat kell terelgetnünk a labirintusos helyszíneken, ahol több ellenséges egységet kell elintéznünk. Ellenfeleink elpusztítása mellett bázisunk megvédése lesz feladatunk, amiben hatékony power upok lesznek a segítségünkre. A készítők nem csak a külcsínt, de a zenei anyagot is igyekeztek vidámabb színben beállítani, bátran ajánljuk fiatalabb játékosaink számára.

Morrowind magyarítás

Ritkán adatik meg a lehetőség, hogy az ember egy 2003 óta készülő fordításról adjon hírt. Pedig akárhogy is nézzük, a Morrowind fordítása már jócskán több mint négy éve zajlik. Az anyag több csapaton keresztül vándorolt, míg végül a munka befejezését a MorroHun csapatának köszönhettük – akiknek élmunkása az utóbbi 2 és fél évben Szotsaki kolléga volt. A közel 400 megás csomagot most megtalálhatjátok DVD lemezünkön, melyben rengeteg térkép, javítás, hivatalos pluginek kaptak helyet, no és persze a több mint 5 millió karakterből álló szövegállomány.

Hsp 08 Patch FIFA 08

Ahogy már 7 éve mindig, a FIFA Hungary válogatott moddereiből álló HSP Team idén is összeült, hogy megkreálja hazánk virtuális focirajongóinak az igazi nagy durranást. Míg eleinte csak egy pár emberből álló csapat dolgozott a kiegészítésen, mára szinte egy teljes játékstúdiónyi legénység jött létre a magyar bajnokság elkészítésének céljából. Ez egyértelműen a modifikáció erősödésére hatott, ugyanis idén igen ütősre sikerült a várva várt patch.

A 2007-es év utolsó napjára összerakott kiegészítő természetszerűen tartalmazza a magyar Soproni Liga összes csapatát a hozzájuk tartozó 48 mezzel, 16 reklámtáblával és 96 zászlógrafikával, valamint egy Sport TV kijelzővel.

PCG Live!

Live rovatunk újra kezd éledezni a téli álmából, bár külvilág rovatunkat még mindig kizárólag mozi előzetesekből állítottuk össze, ugyanis a kiadóváltás közben felmerül pár technikai nehézség, amikkel nem akarunk untatni titeket – lényeg, hogy öt filmelőzetest és két videótesztet találhattok rovatunkon belül, mely utóbbiakban a Conflict: Denied Ops és a Sinking Island című középkategóriás játékokat értékeljük.

Turkáló

DivX 6.8

A DivX legújabb 6.8-as csomagja – a videók megtekintéséhez szükséges programon túl – biztosít számunkra egy webes felületű lejátszót, egy DivX Playert és 15 napos kipróbálható DivX Converter nevű programot. Ez utóbbi segítségével egyszerűen tömöríthetünk filmeket DivX formátumba. Elegendő kiválasztanunk, hogy milyen minőségben szeretnénk viszontlátni a filmünket, rákattintani a Convert gombra, a program pedig mindent automatikusan elvégez. A DivX Web Player csomagjára pedig akkor lehet szükségünk, amikor az interneten található online videóportálokon szeretnénk DivX kódolású videó tartalmakat megtekinteni.

Játékdemók: Conflict: Denied Ops / Kane & Lynch / Savage 2

Shareware játékok: Armada Tanks / Age of Japan 2 /Azkend / Blokus World Tour / Deep Blue Sea / Dream Day First Home/ Finders Keepers / Hidden Secrets of Nightmare / Jojos Fashion Show /PyraCubes

Játék előzetesek: Age of Conan / Alone in the Dark 5 / Condemned 2 / FarCry 2 / Frontlines / Mythos / Pirates of the Burning Sea (2db) / Rainbow Six Vegas 2 / Tiberium / WorldShift

Javítások: Crysis v1.1 / Painkiller Overdose Patch #1 / Prey v1.4 / SimCity Societies Patch #2 / The Witcher v1.2

Mozielőzetesek: Hancock / Hellboy 2 / The Signal / Vantage Point / You Don't Mess with the Zohan

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia

Háttérképek: Crisis Core: Final Fantasy VII / Devil May Cry 4 (2db) / Frontlines / Haze (2db) / The Witcher (2db) / Rainbow Six Vegas 2 (2db) / Sinking Island (5db)

Turkáló: DivX 6.8 / K-Lite Codec Pack 3.6.2F / MediaCoder 0.6.1 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.4 / VirtualDub 1.7.7 és VirtualDub 1.7.7 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 2008 (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.9 / CDRWin 4.0 f-a / Final Burner Free / AMD - Ati Catalyst 8.1 - WinXP / nVidia Forceware 169.21 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.5.2 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.86 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.4 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.7.1.4

Killing Spree

Warsaw 0.4

DVD mellékletünk Killing Spree rovatába ezúttal egy önmagában futtatható játékot tettünk, mely Warsaw névre hallgat. A programot kifejezetten az e-sportok kedvelőinek szánták: gyors játékmenete és összetettebb mozgásrendszere főleg a Quake 3, UT vonalra emlékeztet. A fejlesztés – mint a verziószám is mutatja – még korántsem fejeződött be, a készítők a játékosokkal aktívan együttműködve dolgoznak rajta. A játék a Quake 2 motor egy erősen módosított változatát használja, nagy előnye, hogy a gépigénye még a régebbi konfigurációkat sem fekteti két vállra. Ennek ellenére nem nevezhetjük csúnyának, színes, rajzfilmszerű stílusának, élénk látványvilágának köszönhetően kellemes a grafikája. A programban a szokásos játékmódok kaptak helyet, DM, TDM és CTF stílusokban tehetjük próbára reflexeinket.

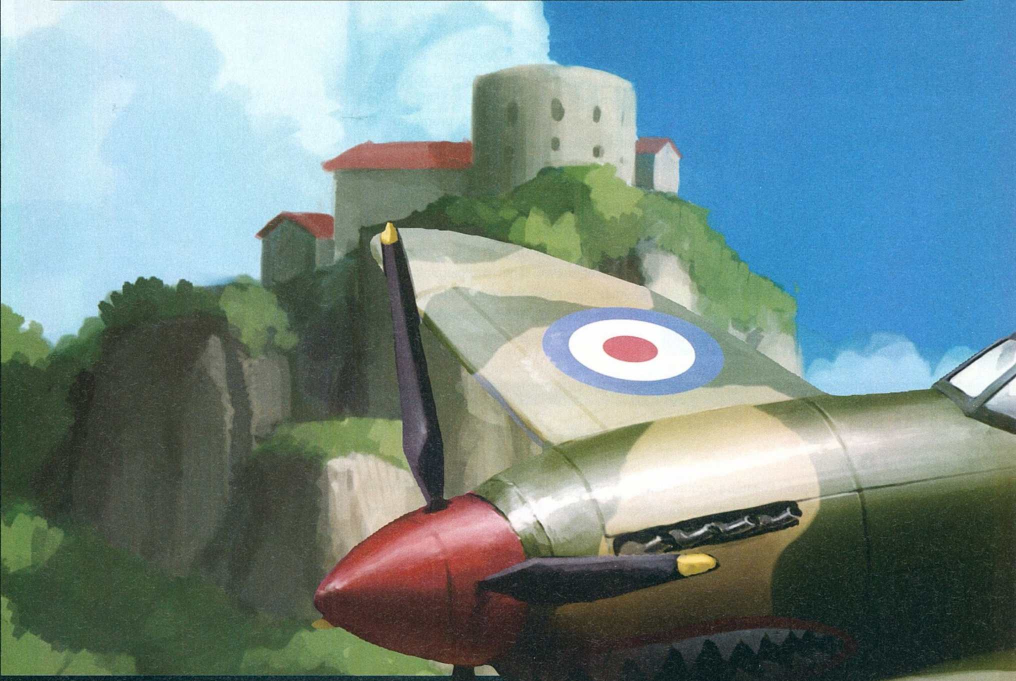
>> A BFH kitalált seregeket (National Army, Royal Army), de igazi, brit és német világháborús járműveket használ

BATTLEFIELD HEROES

Fejlesztő > DICE **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2008. harmadik negyedév

A Heroes nem egészen az a Battlefield, amit a sorozat rajongói vártak a BF 2142 után, az biztos. A grafika még csak hagyján – bár a nyilvánvalóan a Team Fortress 2 által inspirált rajzfilmszerű látványvilág nem feltétlenül ugyanannak a közönségnek szól –, az igazi változások a játékmenetben várhatók. Kezdetnek például a természetesen most is online multiplayerre kitalált játék immár nem FPS, karakterünket külső nézetből irányíthatjuk. Szintén fontos, hogy csupán három karakterkaszt lesz (lásd jobbra), de azok sokkal durvább módon fejleszthetők, mint eddig bármikor. Ennek ellenére, a játékmenet bevallottan sokkal egyszerűbb lesz, mint a Team Fortress 2 esetében. A meccsek során folyamatosan pontokat kapunk (ezt speciel a CoD 4 „ihlette"), ezekkel pedig egyre újabb és újabb fegyvereket, pályákat és felszereléseket nyithatunk meg.

A játék egy másik téren is változásokat hoz: alapból ingyenesen letölthető lesz, és egyetlen kanyit sem kell fizetni azért, hogy játszszunk vele. Igaz, a játék indítása böngészőből történik, tehát reklámban nem lesz hiány (valószínűleg a pályákon is lesznek folyamatosan változó hirdetőtáblák). Hogy honnan jön majd a pénz az EA kasszájába? Hát az apró fizetős letöltésekből, a konzolokon kialakult mikrotranzakciókból. Szeretnél egy nagyobb tárat a gépfegyveredre? Szeretnél kétszeres hatótávolságú gránátokat? Szeretnél másfélszeres szorzót a tapasztalati pontjaidra? Netán egy afrofrizura és napszemüveg minden vágyad? Nincs más dolgod, mint megadni a hitelkártyád adatait, és kifizetni a fél-egy-két eurókat. Apró, szinte elhanyagolható összegek, melyek azonban megfelelő számú játékos esetén könnyen milliókká változhatnak az egyenlet végén. Egyelőre finoman szólva is szkeptikusak vagyunk ezzel a koncepcióval szemben, hisz így akinek több pénze van, az közvetlen előnyben lesz a többiekkel szemben…



KATONA

A sima katonák egyszerre három gránátot hajíthatnak el, és gyorsabban is töltenek újra, mint a többiek. A legdurvább azonban, hogy átlátnak a falakon!

KOMMANDÓS

Az osonós figura csapdákat is tud szórni és láthatatlanná is tud válni. Alacsony életerejét az ellensúlyozza, hogy az alap fegyverekkel is óriásiakat sebez.

NEHÉZFEGYVERES

Ők a fő járműelhárítók, de ők a legjobb pilóták is, így ha ők vezetik a gépeket, azok páncélja erősebb. Képesek a gránátokat visszadobni az ellenfeleknek.

A BFH mindössze három térképpel fog indulni, és azok is sokkal kisebbek lesznek a régieknél. A kiválasztható újjáéledési pontokat is el lehet felejteni...

A repülőkkel ezúttal nem lehet bombázni, csak légiharcra jók. Ennek mondjuk nem sok értelmét látjuk...

Kingdom Under Fire DOMINION

Fejlesztő > Blueside **Kiadó** > Még Nincs **Megjelenés** > 2009.

A koreai fejlesztők úgy gondolták, hogy még nincs elég rövidítés a játékpiacon, így megleptek minket a gyönyörű MMOARTS szóval, ami nem online művészeti játékot, hanem online akció-stratégiát takar. A következő Kingdom Under Fire ugyanis visszatér a Crusader alcímű, kizárólag az első Xboxra megjelent stílushoz: van egy vezérünk, akit Diablo-módon tápolhatunk, szerezhetünk neki mágikus fegyvereket, ősi páncélokat, tanulhatunk varázslatokat és harci kombókat. Rajta kívül rendelkezünk néhány tiszttel, és mindegyikük alá tartozik egy közepes méretű sereg – ők jelentik a stratégiai lehetőségeket. A Dominion ebbe a receptbe belehozza az MMO-játékok varázsát: a szabad játékmenetet és persze a hatalmas multiplayer ütközeteket. Lesznek itt több száz fős összecspások, várostromok, és ráadásul mindezt valami elképesztő grafikus motor teszi gyönyörűvé. A Dominionban három fajt irányíthatunk, az embereket, a sötét szövetséget (démonoktól az orkokig minden rosszarcú gyűjtőhelye) és egy vadonatúj kompániát – ráadásul a három népség trükkjeit három teljes értékű, egyedül játszható kampányban tanulhatjuk ki.

Ez nem szabványfantasy: a tűzgolyó és a pallos mellett békésen megfér a rasztafrizura és a kovás pisztoly

Ha szarvai vannak, meg tüskéi, akkor biztos a rosszfiúk közé tartozik - ő Regnier a démonvezér

Új akciófigurák!

Az asztalunkon ma már férni sem lehet a rengeteg akciófigurától, de ezeknek még biztosan szorítunk helyet! A Gears of War és a Mass Effect alapján két külön cégnél készülő szobrocskák a lehető legmagasabb minőséget képviselik. Sajnos úgy tűnik, hogy első körben csak egy-egy szobor lesz kapható, de a későbbiekben biztos érkeznek más csapattagok, esetleg ellenfelek is. Mi például egy geth (a Mass Effect intelligens robotjai) verziónak nagyon örülnénk!

Marcus Fenix műanyagba öntve is tesztoszteronszagot áraszt

Zombik vs Robotok

Előző számunkban is egy, az idők kezdete óta tartó, és annak végezetéig sem eldőlő vitáról írtunk, és most is egy ilyen ősi csata került terítékre. Hogy a zombik vagy a robotok az erősebb, keményebb társaság, azt most mi sem fogjuk eldönteni, de legalább a filmekben és a játékokban nyújtott teljesítményüket kielemezzük.

FILMEK: Zombis filmek valószínűleg azóta készülnek, mióta feltalálták e médiaformát. Evil Dead és Dawn of the Dead - ősi klasszikusok, melyekben ezerszám fogytak a zöld statiszták. A 28 nappal később átalakította a csoszogók imázsát, de a legemlékezetesebb zombik a Hullajóban voltak.

FILMEK: Az utóbbi években valamiért kimentek a divatból a robotos filmek. Bezzeg a nyolcvanas évek: Terminator és Robotzsaru voltak a kedvenceink. Az újkorban az Én, a robot, a Transformers és az A.I. robotjaitól ájultunk el. És ugye ott a Star Wars is...

1 : 1

ELLENFELEK: Eddigi videójáték-karrierünk során körülbelül 47 millió zombit irtottunk ki, köszönhetően a régi FPS-ek és az újkori túlélő horrorok felhozatalának. Öltünk zombit a Doomban és a Resident Evilben, a Bloodban és a Silent Hillben, legutóbb meg a Dead Risingban.

ELLENFELEK: A megannyi lépegető, MI, exoskeleton, android, mech és cyborg között nehéz igazi robotellenfeleket találni. Persze ott van néhány Star Wars játék, meg a brutális geth-ek a Mass Effectből. A Z-ben kellett még fémteremtményeket gyilkolni, ha ez számít...

1 : 2

JÁTÉKHÖSÖK: Sajnos a zombikra a játéksztorik írói az esetek 99%-ában kizárólag ostoba ellenfélként tekintenek. Az egyetlen kivétel a Stubbs the Zombie, ahol egy mókás élőhalott bőrébe bújhattunk. És persze készül a Left 4 Dead is...

JÁTÉKHÖSÖK: Még ha az RTS-ek és japán akciójátékok robotjaitól el is tekintünk, úgy is sok emlékezetes fémhőst találhatunk. A mi kedvencünk HK-47 a KOTOR-ból, de ott van Mega Man, Clank a Ratchet-sorozatból és Sektor a Mortal Kombatból.

1 : 3

Bár azt nem tudjuk, hogy egy óriási zombi-robot háborút ki nyerne, de az biztos, hogy digitális formában a robotok bizonyultak királyabbnak. Hiába, a rothadó test ritkán ad otthont karizmatikus személyiségnek...

TOP 10

USA - 2007 PC-s legjobbjai

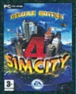
WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
2007-ben eladott példányok száma: 2.250.000
PC GURU 07.03 97%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
2007-ben eladott példányok száma: 914.000
PC GURU 05.03 96%

THE SIMS 2: SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
2007-ben eladott példányok száma: 433.000
PC GURU 07.05 89%

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
2007-ben eladott példányok száma: 383.000
PC GURU 07.13 95%

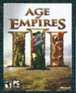
COMMAND AND CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EALA
2007-ben eladott példányok száma: 343.000
PC GURU 07.04 93%



SIMCITY 4 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
2007-ben eladott példányok száma: 284.000
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
2007-ben eladott példányok száma: 281.000
PC GURU 04.10 95%

THE SIMS 2: BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
2007-ben eladott példányok száma: 271.000
PC GURU 07.10 78%



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
2007-ben eladott példányok száma: 259.000
PC GURU 05.12 90%

THE SIMS 2: PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
2007-ben eladott példányok száma: 236.000
PC GURU 06.12 76%

Mirror's EDGE

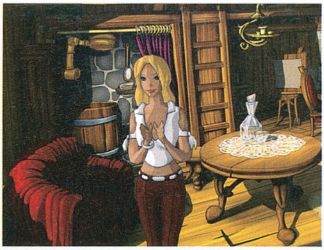
Fejlesztő > DICE **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2008. negyedik negyedév

A Battlefieldek fejlesztői nem csak annak a sorozatnak a vadonatúj, és minden eddigitől teljes mértékben eltérő részével leptek meg minket ebben a hónapban, de Mirror's Edge névre hallgató igen furcsa FPS-sel is. Sőt, a dolog annyira furcsa, hogy inkább egy belső nézetű akciójátéknak kellene nevezni: mintha az Assassin's Creedet vagy a Tomb Raidert játszanánk ilyen kamerával. Hősnőnk, Faith egy politikusok által vaskézzel irányított, kívülről utópiának látszó városban fog rendet tenni – illetve a játék túlnyomó részében inkább az őt kergető hordák elől fog menekülni. Falon futás, óriási ugrások és vetődések, a környezet kihasználása – ezek lesznek a játék fő elemei. Ehhez kapunk egy időlassítást, illetve néhány lőfegyvert arra az esetre, ha utolérnének minket. Érdekes lesz az irányítás, mert tulajdonképpen csak két gombra épül: az ugrás hozza elő a falmászást, az ugrásokat (a megkapaszkodás automatikus), az agresszió névre keresztelt gomb pedig helyzettől és lendületünktől függően betöri az ajtókat, lerúgja az ellenfeleket, vagy elsüti a lőfegyvereket. Eddig minden FPS-ben ócskák voltak az ugrálós-akrobatikus részek, de a svéd fejlesztők fogadkoznak: nekik sikerült a lehetetlen, és a parkour-mozgásokkal felturbózott Mirror's Edge igazi forradalom lesz. Hajrá!

SO BLONDE

Fejlesztő > Wizardbox **Kiadó** > Anaconda **Megjelenés** > 2008. második negyedév

A klasszikus, akciórészek nélküli kalandjátékok kedvelői már tudják, amit hónapok óta harsogunk: tetszhalott kedvencük életre kelt, ennek ékes példája a So Blonde is. A játékmenet abszolút békés lesz: viszonylag könnyű fejtörőket kapunk, melyek nagy része tárgyhasználatra épül. Igazi akciórészek nem lesznek, ezek helyett itt-ott minijátékok színesítik a játékot. Hősnőnk a Sunny Blonde névre hallgat, és az elkényeztetett, butácska lányok mindennapjait éli, míg egy karibi luxusutazáson el nem ájul – ekkor ugyanis pár száz évet visszautazik az időben, és igazi kalózok, vuduboszorkányok és kannibálok közé csöppen. Eleinte szegénynek nehezen megy az alkalmazkodás, de a játék végére már egy hűséges majommal és egy macsó pasival gazdagodva oldja meg az élet és a designerek által elé tárt feladatokat. A német megjelenés még márciusban esedékes, az angol nyelvű változatra azonban pár hónappal tovább kell várnunk.



Reméljük, a poénoknak legfeljebb fele lesz majd szőkebutanős stílusú móka...

This is Vegas

A Midway is belép a GTA-klónok piacára (korábban már volt egy próbálkozásuk, de a Fear and Respect című borzalmas projektet szerencsére megjelenés előtt lelőtték), ráadásul ők a Bűn Városát tették meg helyszínnek. Vegas kissé átalakított verziójában négy banda torzsalkodik (Káró, Pikk, Kőr, Treff), közöttük kell majd manőverezni, lesz autóvezetés, közelharc és lövöldözés, na meg kaszinósportok minden mennyiségben. Megjelenés év végén, teljes előzetes a következő számban!

>> Az előző számunkban beszámoltunk róla, hogy a Perpetual nevet változtatva, más irányban fejleszti tovább a

Fejlesztő > Wildscreen **Kiadó** > Eidos **Megjelenés** > 2008. III. negyedév

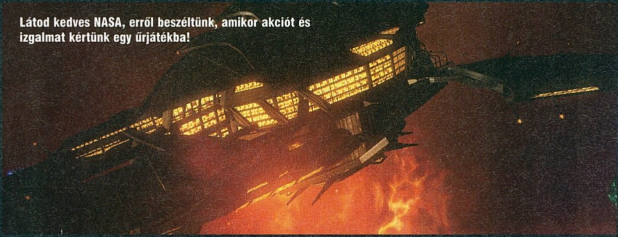
HIGHLANDER

Bár számunkra úgy tűnik, hogy a Hegylakó népszerűsége a Robotzsaruéval együtt elég mélyen van, az Eidos most megpróbálja feltámasztani az épp halhatatlanságáról ismert legendát.

Az Unreal 3 motort használó játék leginkább a kaszabolásra épít, valahogy az előző számunkban bemutatott Beowulf stílusában, csak remélhetőleg kategóriákkal jobb megvalósításban. Derék harcosunkkal négy vidéken, illetve korszakban (Pompeii, a vulkánkitörés előtt, illetve alatt, a középkori skót fennsíkok tája, az újkori Japán és egy futurisztikus New York) fogunk majd ellenfelekre vadászni, akik között lesznek egyszeri halandók és persze hozzánk hasonló halhatatlanok is. Ez utóbbiakat megölve magunkba szívhatjuk azok életerejét és quickening névre keresztelt különleges képességeit – utóbbiak között lesznek speciális támadások, rövid ideig tartó sérthetetlenség és majdhogynem mágikus húzások is.

Fejlesztő > NetDevil **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2008. IV. negyedév

JUMPGATE EVOLUTION



Látod kedves NASA, erről beszéltünk, amikor akciót és izgalmat kértünk egy űrjátékba!

Megint egy hónap, megint új MMO-t jelentettek be. Igaz, ebben az esetben ez nem egészen igaz, hisz a Jumpgate-en már régóta dolgozik az igazán sikeres játékot még nem alkotó NetDevil, e beszámoló apropója az, hogy egyrészt kiadót találtak (Codemasters), kiadtak pár új képet (az elsőket az utóbbi egy évben!) és elárultak pár újdonságot a játékról. Egy hatalmas galaxisban járunk, ahol már mindenkinek saját űrhajója van. Mi választhatunk játékstílust, a kategóriától megszokott módon lehetünk kalózok vagy rendőrök, kereskedők vagy felderítők, dolgozhatunk a három hatalmas birodalom egyikének, vagy megpróbálhatunk kémkedni, bányászni, vagy éppen vállalatbirodalmat kialakítani. A bolygókra személyesen nem szállhatunk le, viszont az űrharc igen kidolgozott lesz, több száz hajó, és millió fegyver és kiegészítő közül mazsolázva alakíthatjuk ki gépezetünket. A harc nem ikonokkal, szép lassú mederben zajlik, hanem optimális esetben joystickre kapva, vadul lövöldözve – szóval valójában a játék ezen része a legszebb FreeSpace-hagyományokat idézi.

TOP 10

USA - 2007 konzolos legjobbjai

HALO 3
MICROSOFT . BUNGIE
2007-ben eladott példányok száma: 4.820.000
X360

WII PLAY
NINTENDO . EAD
2007-ben eladott példányok száma: 4.120.000
WII

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
2007-ben eladott példányok száma: 3.040.000
X360

GUITAR HERO 3
ACTIVISION . NEVERSOFT
2007-ben eladott példányok száma: 2.720.000
PS2

SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO . EAD
2007-ben eladott példányok száma: 2.520.000
WII

POKEMON DIAMOND
NINTENDO . GAME FREAK
2007-ben eladott példányok száma: 2.480.000
DS

MADDEN NFL 08
ELECTRONIC ARTS . TIBURON
2007-ben eladott példányok száma: 1.900.000
PS2

GUITAR HERO 2
ACTIVISION . HARMONIX
2007-ben eladott példányok száma: 1.890.000
PS2

ASSASSIN'S CREED
UBISOFT . UBISOFT MONTREAL
2007-ben eladott példányok száma: 1.870.000
X360

MARIO PARTY 8
NINTENDO . HUDSON
2007-ben eladott példányok száma: 1.820.000
WII

JÁTÉKOT FEJLESZT A NASA!

Reméljük az ilyen élményeket is meg tudjuk majd tapasztalni az új online játékban...

Sajnos azonban nem egy valóságos űrszimulátoron dolgoznak, hanem egy olyan MMO-játékon, amely a földhözragadt tanulást segíti. Egyszóval hiába van szó egy optimális esetben százezrek, milliók által játszható online játékról, nem fogunk idegen bolygókat bejárni, azokon nem fogunk furcsa népekkel találkozni, és azokat végképp nem fogjuk lemészárolni a legdurvább uránuszi főellenségből kipotytyant mágikus karddal. Ehelyett végezhetünk kémiai kísérleteket, megtapasztalhatjuk a mikrogravitációt, betekinthetünk egy sejt belsejébe, és kezelhetjük a virtuális űrhajók virtuális kezelőfelületét, hátha történik valami virtuálisan izgalmas. Szerintünk inkább a következőkre lenne szükség...

PvP

Most nem a „ki oldja meg hamarabb a matekpéldát" stílusú megmérettetésre gondolunk, hanem elsősorban lézerágyúkra és vibrobárdokra. Meg fénykardra.

ŰRHAJÓK

Nem holmi túlérzékeny, könnyen robbanó-lezuhanó tákolmány kell, hanem valami veszélyesen áramvonalas (igen, tudjuk, hogy az űrben nem számít, de akkor is)!

SZTORI

Nem száraz kémiai egyenletek meg mekegő professzorok kellenek, hanem emlékezetes karakterek és magával ragadó sztori. Optimális esetben robotokkal.

IDEGENEK

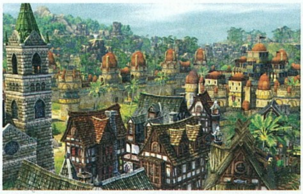
Minimum annyi idegen fajra van szükségünk, amennyi egy átlagos napon megfordul a kantinban Mos Eisleyban! Plusz a Mass Effect felhozatala is kell!

SETTLERS: Empire of the East

Fejlesztő > Blue Byte **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2008. második negyedév

A tavalyi év messze legsikeresebb német fejlesztésű játéka a Settlers lett (előzve a Crysist is), így nem meglepő, hogy érkezik az első kiegészítő. Ez a játékmeneten nem változtat igazán, inkább a tartalmon bővítenek. A nagy újítás India megjelenése, ami egyrészt jár egy új környezettel (őserdő), az ehhez tartozó monszunesőkkel (no meg az ez által okozott járhatatlan utakkal) és hősként pedig egy hercegnővel. Ami az egyéb újdonságokat illeti, lehetőségünk lesz víztározót és új bányákat építeni, utóbbiak optimális helyét pedig a korai részekből visszatérő geológus fogja kijelölni. Egy másik fontos új épület a kereskedelmi állomás, ahol automata barterezést állíthatunk be, így nem kell állandóan kézzel vezérelnünk az árucserét. A látvány az alapjátékhoz méltóan ragyogó, és bár kicsit lehetne több újdonság a csomagban, a Settlers rajongóinak tetszését biztosan elnyeri az Empire of the East!

A következő kiegészítő központi elemének mi Japánt ajánlanánk, rizstermeléssel és szamurájokkal



FALLEN EMPIRE: Legions

Fejlesztő > GarageGames **Kiadó** > GarageGames **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Noha a böngészőből játszható programok szókapcsolat hallatán nem feltétlenül a látványos akciójátékok ugranak be, az amerikai Garage Games mégis egy ilyen kombináción dolgozik. Az ex-Dynamics fejlesztők hűek maradtak régi játékaik hangulatához, a Fallen Empire ugyanis leginkább egy új Tribesnak tűnik: hatalmas robotok gyepálják egymást óriási mezőkön, és persze mindegyik jet-packkel is fel van szerelve a manőverezés kedvéért. Ennél tovább nem is érdemes boncolgatni a játékmenetet, már csak azért sem, mert a nemsokára induló 1.0-ás verziót (www.instantaction.com) folyamatosan fejlesztik majd a srácok, többek között terveznek építhető bázisokat, millió új fegyvert, és végül pályaszerkesztőt is.

A Crysist ugyan nem üti meg, de ezt lehet Internet Explorerből vagy Firefoxból is játszani!

Azt beszéli már az egész ipar...

PSP-n megannyi egyedi látványvilágú és játékstílusú alkotás jelenik meg, és ezek jó részéből a PC-s tábor teljesen kimarad. A Lumines után azonban itt egy új ritmusjáték, mely egyes pletykák szerint megjelenik PC-re is. A **Patapon** egy teljesen egyedi grafikájú ritmusjáték, ahol zenére kell csatába vezetni különös lényeinket.

És akkor most jöjjön egy rakat hír egyben, mégpedig folytatásokról. Állítólag idén jön a **Lost Planet 2** és az Onimusha 5 is a Capcomtól, bemutatkozik a Kane and Lynch második része és a Hitman új epizódja, és megjelenik a **Shellshock 2**, ezúttal állítólag vietkongok helyett zombikkal. A **Max Payne 3** meg 2009-ben érkezik...

Idén menő lesz katasztrófákból menekülni, legalábbis a játékkiadók szerint. Egyrészt az Eidos készül egy **Downfall** nevű alkotással, mely a nagy 1906-os San Franciscoi földrengés során és után játszódik, másrészt pedig a Ubisoft és a Darkworks dolgozik az **Alive**-on, melyben sci-fi környezetben kell túlélni.

30% X% 60%

a Juiced és a Stuntman sorozatokat és a multiplatformos címeiket is kevesebb gépre jelentetik meg. Ouch!

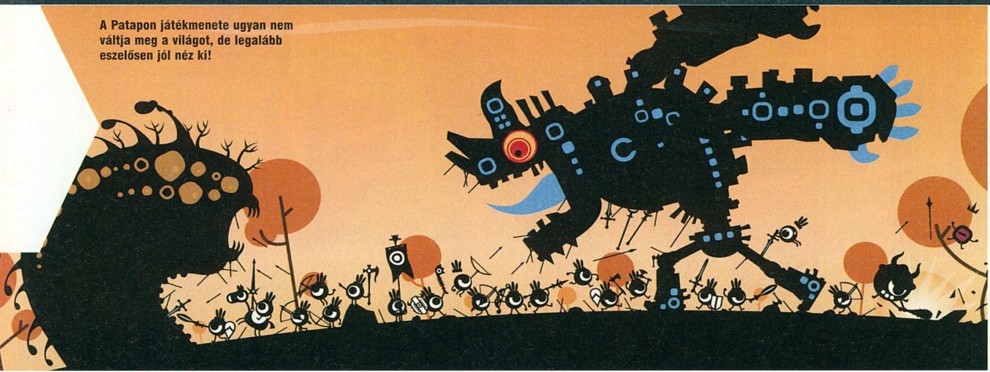
LEISURE SUIT LARRY: Box Office Bust

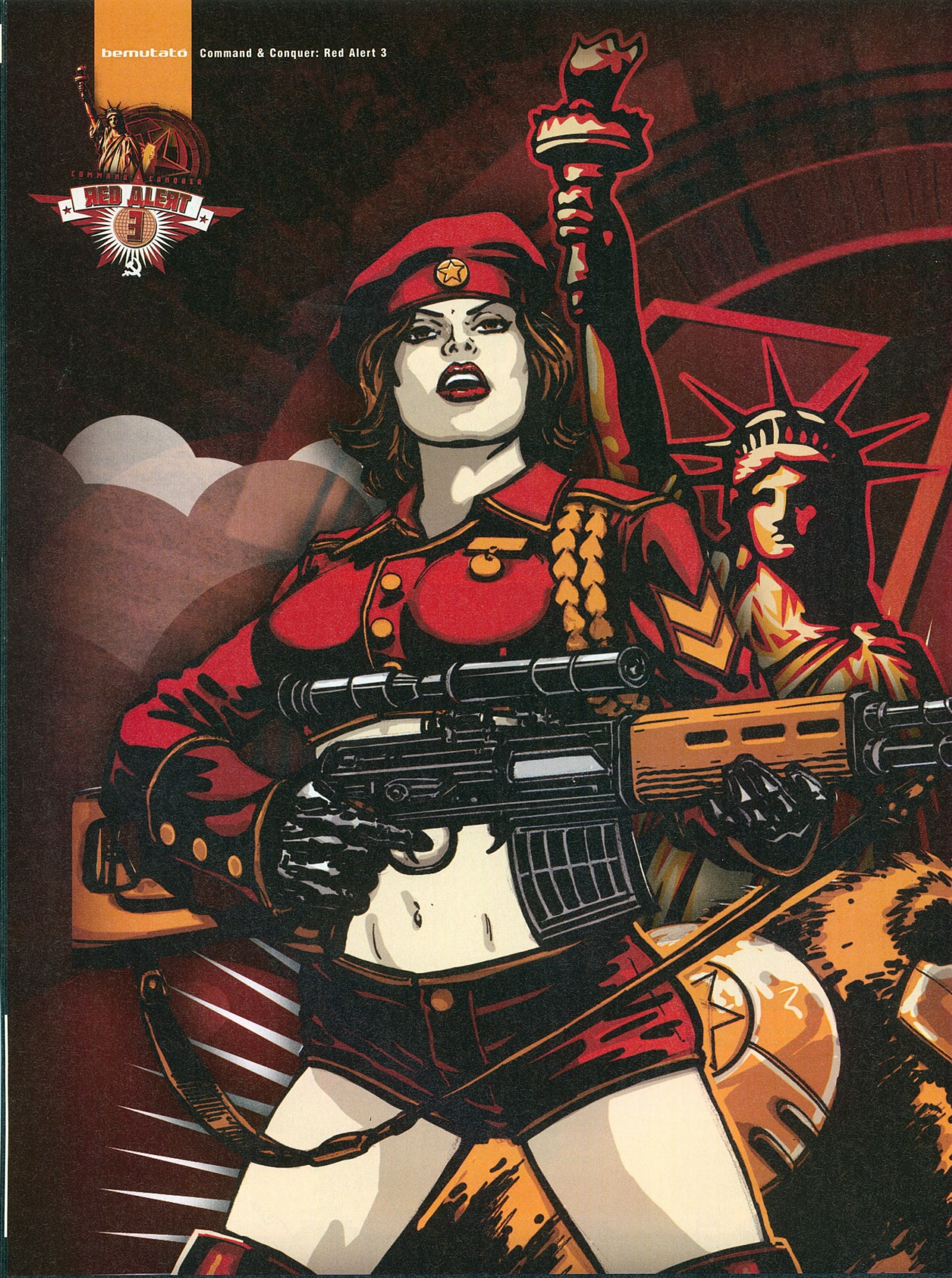
Fejlesztő > Team 17 **Kiadó** > Activision Blizzard **Megjelenés** > 2008. harmadik negyedév

E sorok írásakor még csak január van, de máris itt egy komoly esélyes a 2008 legellenszenvesebb játékhőse címre....

A legutóbbi Larry-játék, a Magna Cum Laude az élet legnagyobb csalódásai és legszörnyűbb játékai közé sorolható, így nem is bíztunk benne, hogy a kopaszodó nőcsábászt viszontlátjuk még a monitorokon. Igaz, egyelőre nem vagyunk biztosak benne, hogy örülni fogunk a visszatérésnek, mert az eddigi információk és képek alapján még a Team 17 sem volt képes csodára... Merthogy a Box Office Bustnak semmi köze nem lesz a régi játékokhoz, a tárgyhasználathoz, a remek párbeszédekhez.

Ezek helyett megannyi apró, rövid küldetést kapunk, no meg néhány minijátékot a rend kedvéért. A maximális eladhatóság kedvéért zérus mennyiségű meztelenség lesz a programban, az eredeti Larry most is csak pár jelenetben tűnik fel, ezúttal is az idióta unokaöccsét kell irányítanunk. A sztori Hollywood, és az ottani celebrityk őrült élete körül zajlik, többek között lesz szerencsénk ruhalopáshoz egy pornósztár otthonában és öltözködő színésznőcskék fotózásához.


A Patapon játékmenete ugyan nem váltja meg a világot, de legalább eszelősen jól néz ki!


RED ALERT
3

írta · Sasa

fejlesztő > EA LA kiadó > Electronic Arts web > www.commandandconquer.com

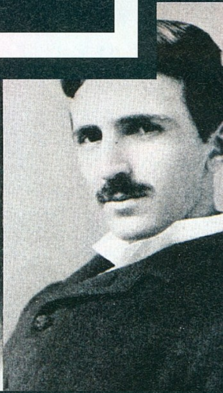
Command & Conquer: Red Alert 3

Az EA Los Angeles-i irodája még DreamWorks Interactive néven kezdte a pályafutását, olyan játékokat készítve, mint a Neverhood vagy az Undying. A névváltás után a stúdió három franchise (Medal of Honor, Command & Conquer, Lord of the Rings) gazdája lett, és tavaly ezek mellé megkapták a két Steven Spielberg-projektet is.

A világon elsőnek lenni mindig eszméletlen jó érzés, pláne akkor, ha olyan játékot láthat és próbálhat ki a cikkíró, amelynek az előző epizódjait egytől egyig a mai napig imádja! Mindemellett az sem mellékes, hogy mindezt Los Angelesben, az EA kaliforniai stúdiójában teheti meg. Kiutaztunk, megláttuk és elájultunk. A Red Alert 3 a Starcraft 2 mellett az év legjobb stratégiai játéka lesz – ráadásul itt még esély sincs a halasztásra!

Nikola TESLA öröksége

Nikola Tesla szerb származású fizikus, mérnök és feltaláló volt, akinek köszönhető többek között a váltóáram viselkedésének feltárása és „igába fogása", meg úgy általában az elektromosság elterjedése. Életének utolsó szakaszában négy különböző elektromos fegyveren is dolgozott, melyek közül a bulvárosan elnevezett halálsugár tulajdonképpen egy energiaágyú lett volna – ha talál olyan kormányt, aki finanszírozta volna a prototípus feltalálását. A Red Alert univerzumban Tesla azonban szerencsésebb, hiszen a szovjetek vevők az ötleteire, és támogatják kutatásait. Nem véletlen, hogy a ruszki hadak jó része energiafegyverrel van felszerelve, és legfőbb védelmi épületük is a mérhetetlen energiát használó Tesla-torony. A Red Alert 3-ban több orosz egységre lesz ilyen ágyú aggatva, többek között hajókra, lépegetőkre, tankokra – sőt a kommandósnak is lesz energiapuskája. Van egy olyan tippünk is, hogy az egyik szovjet szuperfegyver is ezzel lesz kapcsolatos...



A LEGENDA VISSZATÉR

A Red Alert 3 bemutatója egy rövid stúdióvizittel indult. A program vezető designere megmutatta mindhárom „faj" látványterveit (a szövetségesek és a ruszkik mellé a japánok lépnek be), majd bevezetett minket abba a szobába, ahol a producerek és a várva várt kipróbálható verzió rejtőztek. Esküszöm, már a töltőképernyő is hangulatosabb volt, mint az elmúlt évek RTS-ei együttvéve. Ugyanaz a király zene, csúcs háttérképeken animáló, picit rajzfilmszerű menük, majd a már megszokott élőszereplős-renderelt jelenetek következtek. Orosz hadvezér akcentussal üvöltözik, hideg tekintetű japán tábornok ad ki parancsokat, amerikai katonák menetelnek... Mindez stílusos, kicsit talán az eddigieknél humorosabb formában, könnyedén lett filmre véve, úgy ahogy vártuk, elvártuk. Nem tudom, hogy a végső kép milyen lesz, de az már most látszik, hogy a C&C3 blama, túljátszott filmjeleneteit messze felülmúlják majd a Red Alert 3-as snittek.

A sztori amúgy megint az időutazás és az ez által okozott galibák körül alakul. A szovjetek már Moszkvába szorultak vissza, a megsemmisülés a küszöbön van – ezért találják ki, hogy orgyilkosokat küldenek vissza a múltba, hogy végezzenek Einsteinnel (az ő segítségével kaptak erőre a nyugati szövetségesek a korábbi Red Alertekben). Ez sikerül is, ám az így megváltoztatott jövő (ami ugye a jelen – kezd kavarodni a dolog) igen más, mint gondolták. Európában béke van, a második szovjet-szövetséges háború ki sem tört – viszont keleten a Felkelő Nap Birodalma szövi világuralmi terveit, és hamarosan meg is indulnak. Itt kapcsolódunk be mi az eseményekbe, a szerelmi háromszög általunk választott oldalán...

> " BAR NEM SZAMITOTTUNK RA, DE NAGYON UGY TUNIK, A STARCRAFT 2-NEK MEGIS LESZ KONKURENCIAJA "

KÉPEK ÉS HANGOK

Manapság az első dolog, amire a játékos odafigyel az a programok grafikája. A Red Alert 3 nagyszerűen néz ki, sokkal jobban, mint a C&C 3. Érdekes, hogy a később kapott képeken ez nem feltétlenül jön át (megvallom, egyáltalán nem!), mozgás közben valami félelmetes a látványvilág. Az egységek animációja, az új vízeffekt, a köd, a por egytől egyig a helyén van, és bár tény, hogy minden a

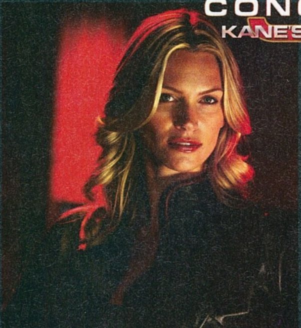
Command & Conquer 3: KANE'S WRATH

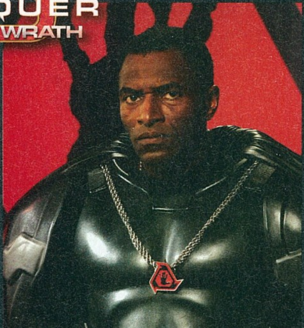
Bár a lényeg az EA LA-nél természetesen már a Red Alert 3, meglepően nagy és lelkes stáb dolgozik a tavalyi C&C 3 első kiegészítőjén. Ami még ennél is fontosabb, ennek eredménye is van, hisz a Kane's Wrath talán a széria eddigi legtartalmasabb expanziója lesz, megannyi újdonsággal és javítással.

Ott van például az új kampány, ami biztosan újraindítja a régi rajongók lelkesedését: a Tiberian Sun lezárásakor indulunk, és húsz év elteltével zárunk – vagyis más szemszögből is átélhetjük a Scrin inváziót, és megtapasztalhatjuk a harmadik tibériumháború utáni világ mindennapjait is. Ráadásul ezúttal nem csak sorjában kapjuk a küldetéseket, hanem egy Total War-szerű világtérképen machinálhatunk, bázisokat építve-fejlesztve, seregeket termelve-mozgatva. Körökre osztva stratégiázunk, majd ha jön egy összecsapás, akkor beindulhat a kisebb léptékű taktikázás is!

Ennél is jobban hangzik azonban, hogy a három népség mindegyike két-két új frakcióval jelenik meg (és a régi „alapkiadás" is megmarad). Ez egyrészt festés- és tulajdonságbeli különbségeket jelent, de minden ilyen társaság rendelkezik extra egységekkel, és a már meglévők is kicsit átalakulnak az adott stílusnak megfelelően. A GDI felől például irányíthatjuk a Steel Talon nevű, a nehézpáncélosokra fókuszáló bandát (többek között gyalogos telepíthető a kitermelőbe és az új, Behemoth névre hallgató lépegetőbe is), illetve a ZOCOM nevű kommandós brigádot, akik specialitása a területre ható hangágyú (az Orcákra is ezt aggatják). A NOD terén lesz egy Black Hand nevű, gyalogságra rágyúrt osztag (légiegységek nélkül!), illetve egy Marked of Kane nevű, cyborgokkal és láthatatlan egységekkel kibővült frakció. A Scrin is osztódik: a Stalker17 banda a gyors manőverezésre épít új egységeivel, a Reaver43 pedig egyenesen a Scrin anyabolygóról rendeli a legdurvább eszközöket – legjobb újításuk a Mechapede nevű robotrovar, melyhez nyolc extra cuccot importálhatunk az űrből!

A játékmenet a legújabb, mindent lelassító, taktikázósabbá varázsoló patch nyomán halad, rengeteg egyéb változtatással. Lelassulnak a javítások, gyengébbek lesznek a kitermelők, rengeteg egységnek lesz területre ható fegyvere, megjelennek a specializált járművek (pl. csak légelhárításra alkalmas masinák) és rengeteg fejlesztést is olcsóbbá, hamarabb elérhetővé tesznek.


Natasha Henstridge Alexát, a Marked of Kane nevű cyborgosztag vezetőjét alakítja


Carl Lumbly sorozatszínész (Alias, Battlestar Galactica) a Black Hand frakció vezére lesz

Az oroszok Akula nevű tengeralattjárója alapból is halálos a hajók ellen, de búvárokat is képes "gyártani"

Command & Conquer sokszor felújított SAGE motorjára építkezik, a készítők állítása szerint közel hatvan százalékban újraírták azt a legutóbbi felhasználás óta. A hangokra eddig sem volt és ezután sem lesz panasz. A zenék hangulatosak, tipikusan olyanok, amik hallatán a játékos azonnal feljebb tolja a hangerőt. A hangeffektek minden egységhez tökéletesen illenek. A nagy konkurens StarCraft 2-vel szemben ezen a területen abszolút egyenrangú partner lesz majd; bár nem ugyanolyan, poénkodós stílusú beszólásokra kell számítani.

AZ ÚJDONSÁGOK

A Red Alert anno nagyszerű és formabontó történetével és hangulatával vált híressé, hisz játékmenet terén tulajdonképpen a Command & Conquer szintjét hozta – nyersanyagtermelés, bázisépítés, csata. Plusz Tesla-tornyok és oroszok – nyerő kombináció! Az első rész azonnal magával ragadott mindenkit (vagy legalábbis aki a Blizzard-Westwood párharc ezen oldalát támogatta), de igazán sokat a másodikkal és főleg annak multijával játszottunk. A legtöbbet azonban biztos vagyok benne, hogy a harmadik résszel fogunk majd. Hogy miért? Az ok roppant egyszerű. A Red Alert 3 lesz ugyanis az első olyan RTS, amiben az egész egyjátékos kampányt (nem néhány különálló missziót, az egészet az elejétől a végéig!) végre vállvetve kooperatív módban is végignyomhatjuk majd!

A felelős designer szerint ez a legnagyobb kihívás a fejlesztők előtt, mint mond-

" A tengeri harc meg a WarCraft 2-ben látottaknál is sokkal fontosabb lesz "

A Bullfrog szállítóhajó nem a fövenyen rakja ki a csomagokat, hanem ágyújából kilövi őket a szárazföld belsejébe

TIBERIUM

Bár a Red Alert 3 miatt utaztunk ki a fejlesztőkhöz, az EA-s srácok persze nem bírtak magukkal, és megmutatták nekünk élőben a Tiberiumot is. Ez jól is jött, mert a múltkori bemutatónk nem mindenről rántotta le a leplet. Igaz, az egyjátékos mód semmi meglepetést nem tartogatott: a játék az Unreal motort használja, jól néz ki, a csapatmanagement pedig egyszerű és jól is működik (csak valahogy az intenzitás, a pörgősség hiányzott, az, ami naggyá tette mondjuk a Call of Duty 4-et). A másik dolog, ami valahogy nem jött be, az az ellenfelek designja: steril, fantáziátlan kreatúrák, pedig ezek a scrin egységek a C&C3-ban még remekül néztek ki… A váltogatható tulajdonságú fegyver jól működött, a zene bombasztikus, az időjárási viszonyok és a ködeffektek zseniálisak, csak valahogy nem állt össze a kép, legalábbis a játék jelenlegi állapotában nem. Remélem megjelenésre sokkal dinamikusabb küldetéseket kreálnak, mint az általunk most látottak, különben lesz pár kemény szavunk…

Az igazi meglepetés a multi alatt ért bennünket! A játékról tudtuk, hogy csapatalapú, de nem pont úgy, mint ahogy azt elsőre gondolnánk. Itt ugyanis minden ember által irányított katona szakaszparancsnok, azaz minden játékos alá be van osztva egy csapat gépi AI-val megáldott katona. A játékos tehát nem csak a tábornok nagy ívű stratégiai parancsainak kell, hogy eleget tegyen (foglald el az a tibériummezőt, lődd ki azt a tankot), de a pillanatok alatt előhívható taktikai térkép segítségével taktikai utasításokat adhatunk ki embereinknek. Így ha nem fűlik a fogunk a közvetlen gyakáshoz, netán szűkében vagyunk a lőszernek, magunk helyett embereinket zavarhatjuk akcióba. A kérdés persze az, hogy mennyire fog jól működni az AI (egyelőre egész jónak tűntek a srácok) és hogy az újdonságra mennyire lesz kapható a játékosok közössége. Félek, hogy az amúgy nagyszerűnek ígérkező multi az egyjátékos mód szürkesége miatt esélyt sem kaphat. Az őszi megjelenésig azonban még rengeteg idő van, és bár rengeteg mindenen kell még dolgozni, van potenciál a Tiberiumban – reméljük, ezt ki is aknázzák.

ta, abszolút nem véletlen, hogy eddig senki sem valósította meg. A kiegyensúlyozás itt is gond volt, de most, ha ketten játszunk, a mesterséges intelligencia azonnal magasabb szintre kapcsol. Összehangoltabban dolgozik, fő célja, hogy az ütőképes sereg felállítása mellett a stratégiailag legfontosabb helyeket megszerezze. A játékosok a bedurvult AI ellen több módon is felvehetik a kesztyűt. Egyrészről mindkét játékos látja a másik által felfedezett térképet, másrészről egyetlen kattintással megoszthatják épületeik nagy részét társukkal, aki attól a pillanattól kezdve bármikor (ergo saját barakk vagy gyár felhúzása nélkül) legyárthatja a saját egységeit, akár a pálya másik oldalán is. Sokáig azon is gondolkodtak, hogy a megosztott gyárak gépsoraiból legördülő egységeket mindkét fél használhassa, de aztán ezt később elvetették, a tesztelők szerint ugyanis ettől teljesen kaotikussá vált a játék. A kooperatív lehetőség miatt amúgy az egyjátékos térképek valamivel nagyobbak lesznek, mint az eddig megszokottak, hiszen most két parancsnoknak, bázisnak és seregnek kell kényelmesen elférnie a hadszíntéren.

A következő újdonság az egységek mobilitásában rejlik. A Red Alert 3-ban ugyanis szinte minden jármű, illetve épület áttelepíthető a vízre! Éppen ezért a tengeri ütközetek nagy szerephez jutnak majd, sőt, az eddig megszokott nyílt tengeri egységtámogatás is teljesen megváltozott. A tankok és kerekeken guruló egyéb egységek szinte egytől egyig kétéltűek, de szárazra kikecmeregni vagy vízre szállni csak a homokos, lankás parton tudnak. A megfelelő partszakaszt bevédve esélyük sincs kijönni a vízből, hacsak nincs ütőképes támogató légierő, vagy be nem vetik a csapathordozót, ami a tengeren cirkálva bárhonnan a partra lőheti a gyalogos ütegeket. Elsőre fura látvány volt a levegőben repülő, majd a földön keményet csattanó orosz jegesmedvékkel felvenni a harcot, de később tisztán látszott, hogy a felderítőként is funkcionáló egységekkel milyen alattomos pusztításokra leszünk képesek.

Az újdonságok sorát bővíti, hogy a küldetések elején kiválaszthatjuk saját parancsnokunkat, aki speciális tulajdonságokkal bír. A jelenlegi változatban a szövetség oldalán három ilyennel találkozhattunk, akik közül az egyiket a hajdani Robotzsaru, Peter Weller kelt életre. Az ő karakterét kiválasztva például bizonyos időközönként extra légicsapást kérhetünk. E mellett még minimum két speciális tulajdonságot kap majd minden egyes hadvezér, ám ezekről egyelőre hallgattak a készítők.

Ha már a szereplőknél tartunk, mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy Tanya, a második rész gyönyörű női kommandósa visszatér, sőt mindhárom népnek lesz saját „Tanyája". Ha már az ismerősöknél tartunk, Yuri a Red Alert 3-ban nem jut szerephez, de az egyik sztoriíró elképzelhető-

VILLÁMINTERJÚ Neil YOUNG stúdióvezetővel

pc guru Köszönjük az invitálást! Mostanában a Red Alert 3 és a Tiberium mellett mivel játszotok?

Neil Young A most futó projektek elképesztő időt vesznek el, hisz a Red Alert 3 a stúdió legfontosabb címe. A többi EA-kiadású cucc közül a Mercenaries 2 és a Saboteaur a legnépszerűbb nálunk, mindkettő egészen elképesztő lesz. [A Saboteurből lejátszik egy csak belső használatra szánt videót, ami alapján tényleg döbbenetes látvány és játékélmény sugárzik a világháborús játékból.] A Mercenaries 2 a GTA 4 mellett a legkirályabb nyílt világgal megáldott akciójáték lesz – persze a GTA4-et nem fogja eladásokban lenyomni, de aki kipróbálja, nem fog csalódni!

pc guru A Red Alert 3 eszméletlenül jól néz ki, és sokkal taktikusabb és vidámabb, mint elődei. De jön a Starcraft 2 – nem féltek?

Neil Young Dehogyis! Az igazat megvallva nagyon várjuk a StarCraft 2-t. Sőt, ha igazán őszinte akarok lenni, akkor StarCraft 2 mindenekfelett! Külön érdekesség számunkra, hogy a vezető designer nemrég még nálunk dolgozott. Summa summarum nálunk az év legjobban várt játéka, de ennek ellenére biztos vagyok benne, hogy a RA3 is érvényesülni tud mellette – két remek RTS-t még elbír a piac!

pc guru Terveztek nyílt bétatesztet?

Neil Young Természetesen! A Command & Conquer 3 tanulságos volt ebből a szempontból. A kiadott játék ugyanis egyszerűen túl gyors, pörgős lett. A legújabb javítással, teljesen „felborítottuk", megváltoztattuk a játékmenetet és a lassabb, taktikusabb irány felé toltuk el. A RA3-nál ezt a lépést szeretnénk elkerülni, és már a kiadásnál olyan játékkal szeretnénk előrukkolni, amin később nem kell ekkora mértékű átalakítást végrehajtani!

pc guru Mire vagy a legbüszkébb a RA3-fejlesztésénél?

Neil Young Az új képi világra és a kooperatív kampányra! Ez utóbbi miatt még most is vért izzadnak a programozók, de bizton mondhatom, megéri!

Ha villám van a képernyőn, tuti, hogy az oroszok a közelben vannak!

> „A KETTŐS KOOPERATÍV KAMPÁNY REMEK ÖTLET, MI MÁR RÉGÓTA VÁRTUNK EGY ILYEN RTS-RE"

nek tartotta, hogy az első kiegészítő Yuri visszatéréséről és újabb bosszújáról fog szólni.

EGYSÉGEK

Egy RTS esetében az egyik legfontosabb tényező az egységek stratégiai szerepe. A Red Alert 3-nál persze a klasszikus elemek megtartása is fontos volt, így ismét találkozhatunk majd az orosz léghajókkal, illetve a töméntelen energiát felhasználó Tesla tornyokkal, valamint a szövetség farkaskutyáival is. Igen ám, de még az ismerős egységek is speciális tulajdonságokkal lettek gazdagabbak! A kutyák például ugatnak, amivel néhány másodperce halálra rémítik a gyalogosokat, akiket ekkor egyetlen eb pillanatok alatt képes szétszedni. A készítők nagy hangsúlyt fektettek a gyalogosok stratégiai szerepére is. Eddig szinte alig használtuk őket, illetve ha használtuk, akkor igazán sok mindenre nem voltak jók, de most komoly harcokat vívhatunk velük. A sima orosz géppuskások például már messziről leszedik a szövetség shotgunos alakulatait, de ha a csapatnál bekapcsoljuk a speciális képességet, akkor elő-

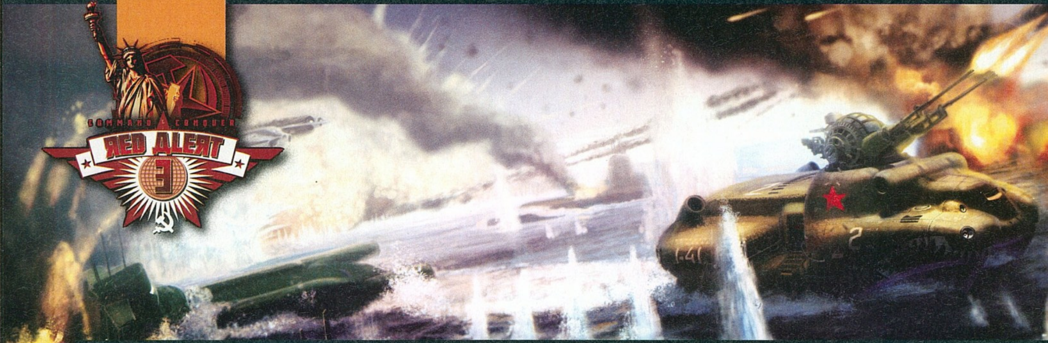
JAPÁN EGYSÉGEK

SEA WING BOMBÁZÓ

Ahogy a cikkben is említettük, a Red Alert 3-ban a rengeteg földi egység és épület helyezhető át egyszerűen a vízre – a Sea Wing azonban ennél még durvábbat tud. Köszönhetően a japán mérnökök tudásának, a Sea Wing egy olyan repülő, mely bármikor tengeralattjáróvá képes átalakulni: csak becsapódik a vízbe, és ott suhan tovább, alig vesztve manőverezőképességéből.

TSUNAMI TANK

Amikor a tsunami kiér a partra, ott kő kövön nem marad, ezt mindenki tudja. A megsemmisítő erejű természeti jelenség ihlette a japán erők e tankját, ami tank-mivolta ellenére a vízben érzi legjobban magát. Sebessége a parton kicsit lecsökken, de egyetlen ágyújának halálos lövedékei és vastag páncélzata ennek ellenére a szárazföldön is félelmetes ellenféllé teszi.



HELYZETJELENTÉS
Kaliforniai stúdiólátogatás

Négy évvel ezelőtt jártam először az EA kaliforniai óriásstúdiójában. Akkor az egész meg volt telve élettel, köszönhetően az ötszáz fős legénységnek. A hatalmas irodamonstrum minden szintjén egész stúdiók dolgoztak, a sportpályákon pedig röplabdáztak, kosaraztak és kézilabdáztak. Mára a helyzet igencsak megváltozott, rengeteg embert szélnek eresztettek, és már csak két nagy projekten dolgoznak, a Tiberiumon és a Red Alert 3-on. (A folyosón azonban találtunk egy Command and Conquer Arena logót, amiről mélyen hallgattak – elképzelhető, hogy az új Battlefield mintájára készülő ingyenes multijáték lesz ez is). Ezek mellett itt készül a Spielberg-EA együttműködés két játéka, a Wii-s BloomBox és a nextgen konzolos Project LMNO, de ezek a brigádok teljesen el voltak választva a C&C-csapattól – ők a legnagyobb titokban, elszigeteltségben működnek.

Az egyik szint például teljesen kihalt volt – embereknek se híre, se hamva nem volt ott, ahol anno a Medal of Honor team tevékenykedett. Furcsa és gyomorszorító érzés lett úrrá rajtunk. Kíváncsiak leszünk, vajon mi lesz a stúdió sorsa. Volt már arról szó, hogy oda fogják összevonni a nagyobb csapatokat, mert így önmagában elég deficites vállalkozásnak tűnt fenntartani ezt a hatalmas épületet a sportpályákkal és a konditermekkel, játéktermekkel együtt, de a jelenlegi állapotát látva ebben kételkedünk. Szerencsére a Red Alert 3 tuti siker lesz, és ha bankot robbantani nem is fog, de a Tiberiumban is van esély – szóval lehet, hogy jövőre már megint más képet fog nyújtani a stúdió. Egy új alapokra, esetleg új korba helyezett Medal of Honornak például örülnénk…

kapják pajzsaikat és simán az oroszok közelébe jutnak, ahol két-három lövéssel leterítik azokat.

A Red Alert 3-ban nem feledkeztek el a szuperfegyverekről sem. Mindhárom fél megkapja a magáét, sőt az is lehet, hogy nem egy, hanem két fegyvert is bevethetünk majd oldalanként. Minden a kiegyensúlyozáson múlik majd, szóval a végleges döntés meghozatala még várat magára.

A legtöbb új egység a kibővült tengeri hadviselésben vesz részt, de ott van a teljesen új japán oldal, high-tech kütyüikkel, ravasz gépeikkel.

SZÖVETSÉGES EGYSÉGEK

APOLLO VADÁSZGÉP
Az Apollo sugárhajtású repülő a szövetségesek legerősebb vadászgépe, a légiharcok fürge résztvevője. Igaz, földi célpontok ellen semmire sem képes (ez még változhat, ha emiatt túl gyengének bizonyul), de bármilyen bombázót pillanatok alatt leradíroz az égből.

CENTURY BOMBÁZÓ
A Century szinte mindenben az Apollo ellentéte: lassú, és éppenséggel a légvédelem terén küzd igen komoly kihívásokkal. Ha azonban sikerül eljutnia egy épületekben gazdag célterület fölé, ott eszméletlen pusztítást képes véghezvinni pár csomag lepottyantásával.

CRYOCOPTER HELIKOPTER
Egy újabb repülő, egy újabb egységtípus: a Cryocopter ugyanis egy gépfegyveren kívül nem rendelkezik agresszív eszközökkel, páncélzata is elhanyagolható, viszont kémként, felderítőként nincs párja. A fejlesztők azon is gondolkoznak, hogy a láthatatlan egységek észlelésére is képessé tegyék.

MIRAGE TANK
A Mirage a Red Alert 2 egyik emlékezetes, és rendkívül aljas egysége volt, mely képes volt egy optikai trükk segítségével fává „alakulni", és a hologramálca fedezékéből tüzelni. Az új Mirage tank vélhetően más álcát is ölthet majd, így nem feltétlenül lesz muszáj erdők mellett bevetni…

SZOVJET EGYSÉGEK

KIROV LÉGHAJÓ

A szovjet seregek szinte ikonikus figurája ez a hatalmas léghajó. Eszelős mennyiségű sebzést képesek túlélni, és óriási bombáikkal hatalmas területeket tarolhatnak le. Légvédelmük most sincs, de lelövésük esetén hihetetlen látványban lesz részünk!

Ahogy a képeken is látszik, a Red Alert 3-ban a tengerek uralása lesz a győzelem záloga

MOBILE V4 LÖVEG

A korábbi V3 rakétaüteg utódja most sem fürgeségéről vagy páncélzatáról fog elhíresülni. Sokkal inkább precizitása és nagy területre ható rakétái teszik majd a multiplayer ütközetek ászává. Ja, és persze ez az egység is képes már az úszásra, igaz, így még jobban belassul.

STINGRAY NASZÁD

A Stingray egy viszonylag apró, ám annál gyorsabb őrhajó, mely nem gépfegyverrel vagy rakétákkal van felszerelve, hanem Tesla nagy találmányával, a villámvetővel. Sőt, a biztonság kedvéért abból is kettő van a fedélzeten...

Sajnos őket játék közben nem próbálhattuk egyelőre ki, de a látott tervek alapján teljesen illeszkednek a Red Alert világába!

Az egységek esetében ismét meg kell jegyeznem a képi világot. Az hagyján, hogy az összes üteg leheletfinoman van meganimálva, és minden egyes találat detonációja, valamint a robbanások úgy néznek ki, mint ahogy azt 2008-ban egy AAA kategóriás játéktól elvárjuk, az azonban tagadhatatlan, hogy a víz, és az ott zajló csaták messze megelőzik a korukat! A hullámzó víz, a találatok által keltett csobbanások, a kitelepített egységek látványa és az, hogy az épületek szerkezete az átlátszó víztükör alatt is gyönyörűen látszik példaértékű, nem beszélve arról, amikor mindez az aljas ellenség hadműveleteinek áldozatává válva romba dől.

A DEMÓPÁLYA

A stúdióban sajnos csak egyetlen egy pályát próbálhattunk ki (ennyi van (fél)kész), de azon egyértelműen látszottak és beigazolódtak a készítők által beígértek. A lejátszott előszereplős mozi után egy álcázó berendezéssel felszerelt szövetséges tank ernyőjének fedezékében kellett észrevétlen bejutni a városközpontba, ahol a város sportpályája hirtelen szétnyílt és útjára is indult az első nukleáris töltet. Ebben a pillanatban a képernyő felső sarkában megjelenő ablakban az orosz diktátor ugyancsak élőszereplős formában, hatalmas vigyorral az arcán tudatta világuralmi elképzeléseit, előre borítékolva a szövetség ellen vívott harc végkimenetelét. Később kiderült, hogy a töltetek száma nem egy, hanem három és a cél a már kilőtt rakéták, illetve a sportkomplexumok megsemmisítése volt. Az első, már a levegőben levő löveg ellen értelemszerűen a parancsnok extra képessége volt a nyerő taktika. A lekérhető légicsapás azonnal szétlőtte a hordozót, majd a következő hullám végzett a focipályával is. A maradék kettő elpusztítása már nehezebb feladatnak bizonyult. A hatalmas földi fölény és kiépített védelem miatt a mérnökökkel elfoglalt bázist azonnal vízre kellett telepíteni, majd a partot bevédve neki kellett látni a repülő egységek, gyalogos támadók, illetve az őket partra katapultáló hajók gyártásának. Az egyik létesítményt a vízről indított repülőkkel romboltuk le, a távolabbi azonban légvédelmi ágyúkkal volt tele. Ezt az áramellátás megszüntetése után a Tesla-tornyok mellől elfoglalt gyárból előgördülő tankokkal zúztuk szét.

Az is látszott, hogy a Red Alert 3 sebessége sokat lassult a C&C3 óta, hisz a fejlesztők multiban szeretnék elkerülni a rush taktikát, a villámgyors terjeszkedést. Apropó terjeszkedés, a játék most is ugyanarra a két nyersanyagra (bányászott pénz és energia) épül, mint eddig, e téren nincs változás – még a kitermelő egységek is ugyanazok.

A MŰFAJ ÚJJÁSZÜLETÉSE

A tavalyi évben rengeteg jó RTS született. A Supreme Commander, World in Conflict és az épphogy tavalyelőtt megjelent Company of Heroes egytől egyig zseniális programok voltak. A bevételek tekintetében azonban csúfos bukásnak bizonyultak. A StarCraft 2, illetve a Red Alert 3 azonban reméljük, újra fellendíti a vásárlási kedvet és bár a Red Alert jön konzolokra is, biztos vagyok benne, hogy PC-n is sikeres lesz!

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?

A válasz nem – hisz a stúdióban kiderült, hogy kiegészítő lemez biztosan lesz! A RA3 az idei év egyik legjobb RTS-e lesz. A StarCraft 2-vel ugyan nem veheti fel a versenyt, de biztos vagyok benne, hogy megszorongatja majd. Ennél nagyobb dicséretet pedig RTS nem kaphat...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	50%
VÁRHATÓ SIKER	100

Mindkét eredeti hatalmas kedvencünk volt, multiban a másodikkal például hosszú hónapokig hadakoztunk egymás ellen. A harmadik rész minden tekintetben méltó lesz ezekhez, a kooperatív kampány pedig extrém jó ötlet.

SASA

PRO: Remek grafika, új ötletek, koop kampány – mindez a régi hangulatban

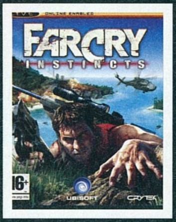
KONTRA: Yuri kimarad...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

FAR

Az Ubisoft Montreal a világ egyik legnagyobb játékfejlesztő stúdiója, 1600 fővel – a Far Cry 2 csapatának létszáma ebből 150-200 között mozog. Itt készülnek többek között a Tom Clancy játékok, a Prince of Persia, és az Assassin's Creed.

Nincs is annál jobb balhé, mint amikor egy játékfejlesztő szakít a kiadójával, és a szétköltözés végén a sikerjáték jogai az egyik oldalon maradnak, a játék mögött álló szellemi kapacitás és kreatív erő meg a másikon. Ilyenkor jön menetrendszerűen az, hogy egyszerre két folytatás készül, a régi csapat új címet, a régi cím új csapatot talál, a rajongótábor is kettéoszlik, és a pankráció-meccsek előtti felvezető show-ra emlékeztető odamondogató párbaj alakul ki a felek között. Veterán olvasóink emlékezhetnek még arra, amikor '99-ben egyszerre három Civilization készült (az Alpha Centauri, a Call to Power és a Test of Time), vagy amikor 2003-ban széthordták a Medal of Honor örökségét, és a Call of Duty, a Pacific Assault meg a Men of Valor vetélkedett azon, melyik is az igazi folytatás. No, most valami ilyesmi történik a Far



CRY 2

írta · Hancu

fejlesztő > Ubisoft Montreal
kiadó > Ubisoft
web > www.farcrygame.com

Cry háza táján is: a régi csapat a Crysisszal robbantott (ami nekünk kimondottan tetszett, bár sznobéknál divat utálni), közben a régi gazdi, a Ubisoft a legjobb csapatára, a sokszorosan kipróbált montreali társaság gondjaira bízta a hivatalos folytatást.

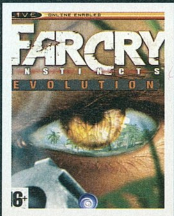
Bár az a kecske nem tehet semmiről, a miheztartás végett adhatunk neki egy ólomtockost az Uzival

HA MEGUNTAM, HOGY MINDIG ITT LEGYEK

A Far Cry és a Crysis is egy-egy trópusi szigeten játszódott, de a második rész szakít a hagyománnyal (ami nem is baj, kezd ez a szigetesdi kicsit elcsépelt lenni, nem kis részben a Lost tévésorozatnak is köszönhetően), és Afrikába viszi a játékost. Pontosabban Afrikának egy olyan elképzelt szegletébe, ahová a kontinens összes jellegzetességét összezsúfolták a fejlesztők a kongói dzsungeltől a Szaharán át a Serengeti szavannáig. Ötven négyzetkilométer, változatos állat- és növényvilággal, és – sajnos – élethűen lemodellezett emberi környezettel is. A kilencvenes évek ruandai népirtására mindenki emlékszik még, Kenyában és Csadban éppen most is lőnek – a Far Cry 2 is hasonló környezetbe viszi a játékost, a tipikus polgárháborúba süllyedt közép-afrikai banánköztársaságba, ahonnan a civil lakosság már jórészt elmenekült.

Far Cry INSTINCTS 2005

Ez tulajdonképpen az eredeti PC-s Far Cry xboxos átirata, csak lineárisabb kivitelben, a szabadság elvesztéséért pedig ragadozó-képességek (hőlátás, állati erő, óriási ugrások, szagok követése) és Rambó-szerű házilagos erdei csapdák készítésének lehetősége kárpótolta a játékosokat.



Far Cry Instincts EVOLUTION 2006

Az Instincts annyira sikeres lett, hogy megért egy kibővített, extrákkal telepakolt kiadást is. Az Evolution az alapjátékon túl kapott egy kicsit rövidebb küldetéssorozatot, valamint néhány új fegyvert és járművet, valamint pályaszerkesztőt és rengeteg új online játékmódot.

vagy különféle gyanús hadurak szolgálatában próbál minél többet lopni az ENSZ-segélyekből. Gyémántcsempészek, fegyverkereskedők, pénzért mindenre kapható zsoldosok, trópusi betegségek, véres törzsi háborúk; pont mint a híradók félperces bejátszásaiban a földgolyó legsötétebb szegleteiből.

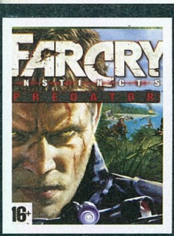
MAJD UTAZGATOK, MERT UTAZNI ÉLVEZET

Hősünk most nem Jack Carver, az első részből ismert, hawaii-ingbe bújtatott, személyiség nélküli tömény unalom – a változatosság kedvéért tíz zsoldos közül választhatjuk ki a főszereplőt. Célunk könnyfakasztóan idealista: egymagunk rendet tenni az anarchiában. Ennek kulcsa az egész konfliktust gerjesztő, abból profitáló, és a háttérből a szálakat mozgató fegyverkereskedő eltétele láb alól. Ehhez persze valahogy el kell lavíroznunk a Szövetség a Népi Ellenállásért és a Munka és Felszabadítás Egyesült Frontja háborújában, és úgy általában életben maradnunk egy olyan világban, ahol az emberélet néha kevesebbet ér, mint a lőszer, amivel kioltják.

“Bár grafika terén nem ér fel a Crysishoz, sokkal szabadabb játékmenetet kínál”

DE SZÓBA SE JÖHET SKANDINÁVIA

Ha nagyon hasonlítgatnom kellene a Far Cry 2-t egy másik játékhoz, a STALKER lenne az. Az alapfelállás ugyanaz: nincsenek szintek, pályák, előre megszabott út, csak egy hatalmas világ, ahol oda megyünk, abba kötünk bele, úgy boldogulunk, ahogy kedvünk tartja. Még a csernobili kalandból ismerős sugárbetegség is megjelenik, csak itt a hely szellemének megfelelően a malária szedi az áldozatait. Közép-Afrikában mindenki maláriás, maga a főhős is. Folyamatosan ellenszerre van szükségünk, tehát igyekeznünk kell jóban



Far Cry Instincts PREDATOR 2006

A Predator tulajdonképpen az Evolution Xbox 360-as portja volt, szóval tartalom szempontjából az ott leírtak érvényesek ide is: az eredeti Instincts minden tartozékával, plusz egy teljesen új, még inkább az állati képességekre építő sztoriszál. Volt még persze pár extra fegyver is, de hát ezt azért még jóindulattal sem lehet igazi újdonságnak tekinteni. Az egyetlen igazán lényeges különbség a két verzió között a grafika volt, ami itt kicsit – de messze nem egy konzolgenerációnyival! – szebb volt, főleg a vízeffektek tekintetében.

HELYSZÍNI szemle

A minél élethűbb játékbeli környezet létrehozása miatt a csapat grafikusai és hangmérnökei két hetet töltöttek Kenyában és Tanzániában, fotókat és hangfelvételeket készítve az igazi afrikai vadonról. A stúdiószerte irigyelt „vakációról" aztán hamar kiderült, hogy hajnali ötkor már a terepen kell lenni a jó fotókhoz, hogy éjjel egy szál sátorlap (meg a vezetők AK-47-esei) választják el csak a stábot a vadászó oroszlánoktól, a hangmérnökök dzsipjét pedig egyszer felborította egy megvadult elefánt. Mindenesetre az biztos, hogy a játékban a legapróbb zajfoszlányig minden eredeti, és a grafikusok is az expedíció által készített hét gigabájtnyi fénykép alapján alkották meg a Far Cry 2 világát.

lenni a helyi orvosokkal és javasemberekkel, akik ellátnak vele – bár a fejlesztők célozgatnak arra, hogy a történet egy pontján mindenképpen elvágnak a gyógyszerektől, és az addig sem éppen barátságos környezet egy merő lázálommá válik; na erre különösen kíváncsiak vagyunk.

CSAK A JÓ MELEG AFRIKA, OTT FÜLLEDT AZ EROTIKA

Életben maradásunk egyik kulcsa – már az, ami nem írható le kaliberrel – a hírnév. Minél inkább tisztelnek és/vagy rettegnek minket az emberek, annál kevésbé próbálnak meg csak úgy sportból, van pár koszos dollár reményében lepuffantani, ezért jó lesz odafigyelnünk a játék reputáció-rendszerére. A tiszteletet a különféle érdekcsoportoknak elvégzett küldetésekkel vásárolhatjuk meg, a félelmet pedig azzal, ahogyan megoldjuk azokat: ha jó látványosan törünk-zúzunk-pusztítunk-lángszórózunk, kegyetlen gyilkosként fogják rettegni a nevünket.

MUTÁNSOK és szörnyek?

A fejlesztők egyetlen nyilatkozatukban sem hagyják ki a lehetőséget, hogy megesküdjenek: a Far Cry 2-ben nem lesznek az előd hangulatát tönkrevágó mutáns szörnyek. Ez megnyugtató, az viszont nem, hogy közben azt is pedzegetik, hogy a konzolos Far Cry Instictshez hasonló állatszerű képességeket kap a főhős a történet folyamán. Hogy ez pontosan mit is takar, egyelőre titkos, de a sokat hangoztatott realizmusnak az sem tesz jót, hogy a főhős futás közben 40, sprintben 60 km/h sebességre képes. (Negyvenes átlagtempóval az ember simán aranyesélyes az olimpián, tetszőleges rövidtávfutó számban.)

Az ilyen balesetek elkerülése végett érdemes csak óvatosan gránátozni...

(Ebben benne van a lehetősége egy jó kis „ahhoz, hogy legyőzzem a gonoszt, még nála is gonoszabbá kell válnom" morális dilemmának, illetve egy Bioshock-szerű döntés-következmény szisztémának, aminek nagyon tudnánk örülni.) Civileket nem ölhetünk, erre kínosan ügyel a játék, mégpedig korhatárbesorolási okokból.

KIBÉRELEK EGY JÓ NAGY PUPUTEVÉT

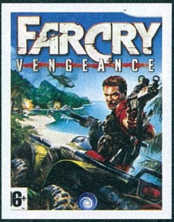
Törés-zúzásról volt szó, amit a játék motorja, a Dunia (ez szuahéliul világot jelent, hogy adjunk egy kicsit a népművelésnek is) maximálisan támogat. Bár meglett volna a lehetőség az eredeti Far Cry motor használatára vagy továbbfejlesztésére, a kanadaiak inkább úgy döntöttek, hogy teljesen új engine-t írnak (hiába no, mindenképpen állni kell majd az összehasonlítást a Crysisszal), és ezt fogja használni a montreali stúdió összes többi játéka is a következő években. A képek alapján a látványra egy rossz szavunk se lehet, és szép látványt ígér az időjárás és a napszakok váltakozásának modellezése is. Az élővilág szimulálásánál már kicsit csal a játék, csak néhány alap rutin vezérli az állatokat – igaz, nem is feltétlenül lenne jobb a játék attól, ha bonyolult AI számolgatná, hogy ha éppen megéhezett az oroszlán, milyen útvonalon kergesse az ebédnek kinézett gazellát. A STALKER tán jobb lett a tápláléklánc modellezésétől (ami egyébként is nagyrész üres ígéret maradt)? Na ugye.

> "Afrika nagyon jó választás volt, hisz rendkívül változatos körülményeket nyújt"

BEJÁROM KENYÁT ÉS ZIMBABWÉT

A pusztítás egyik legfontosabb eszköze a tűz. Derék lángszórónkkal gyakorlatilag az egész szavannát porig égethetjük, falvakat változtathatunk füstölgő romokká, de kifinomultabban is bevethetjük, például egy hidat felégetve az üldözőink előtt. A tűz terjedésének, és a környezet reakcióinak (az állatok menekülnek stb.) kezelése a programozók egyik nagy büszkesége, remélhetőleg azért anynyira nem lesz erős ez a fegyver, hogy mást ne is legyen érdemes használni. Mellesleg a széljárás itt kihat a tűzre, a Games Convention alkalmával látott bemutatón például hiába gyújtottunk nagy okosan tüzet egy bázis körül, eleinte alig pislákolt, majdnem kialudt, aztán meg egy szélroham hatására vadul megindult a terve füstbe (és lángba) mentén hüppögő főhős felé.

A fegyverek a realizmus jegyében nem tökéletesek, a mostoha körülmények hatására hajlamosak elromlani. Érdemes lesz tehát a



Far Cry VENGEANCE 2007

A Wii is megkapta a maga alig-alig fejlődött Evolution-verzióját. Ebben a főküldetés három pályával hosszabb, két új fegyverrel lehet gazdálkodni, de a legnagyobb változás az ocsmány látványvilág és a gyenge-közepes új irányítási módszer a mozgásérzékelős kontrollerrel.

Far Cry PARADISE LOST 2007

Ez egy játéktermi masina, melyben öt pályán bizonyíthatjuk, hogy jól tudunk célozni az óriási műanyag fegyverrel. Kétfős kooperatív lehetőség is van, de ilyenkor is van versengés, hiszen minden lelőtt ellenfél, felrobbantott terepjáró pontokat ér.

TÁRSAK a bajban

A játék kezdetén tíz karakter közül választhatunk magunknak hőst, de ez túl nagy kihatással nem lesz a sztorira – és amennyire tudjuk, a játékmenetre sem. A fejlesztők legalábbis eddig még csak halvány célzást sem tettek arra, hogy e karaktereknek lenne különleges képessége (mi esetleg az induló hely vagy kezdő fegyverzet tekintetében várunk különbségeket). A nem választott figurák is visszatérnek a játékban, később ők felbérelhető, vagy haverkodás (értsd: küldetések megoldásával) útján megszerezhető társak lesznek, akik néha velünk jönnek, néha meg a legváratlanabb helyzetekben mentik meg a bőrünket.

csúcstechnológiás mordályok mellett a jó öreg Kalasnyikovot is magunknál tartani, ami köztudomásúlag sose romlik el.

MINDEN FEKETÉNEK FIZETEK EGY FEKETÉT

A járművek a Far Cryban és a Crysisban is fontos szerepet játszottak, így az afrikai kalandból sem maradhatnak ki. Tizenkét járgányba pattanhatunk bele, az összes afrikai természetfilmből ismert Land Rovertől a kötelező tartozék motorcsónakig és sárkányrepülőig. A járművek műszerfala lesz a legbonyolultabb kezelőfelület, amit látni fogunk a játékban, ugyanis nem lesz radar, minitérkép, és ezeregy kijelző, amit az FPS-ekben megszokhattunk. Van egy iránytűnk, és egy részletes térképünk, amit bármikor elővehetünk tájékozódni – csakhogy ilyenkor az idő nem áll meg, ha éppen üldöznek, míg a menekülőútvonalat keressük a térképen, ne csodálkozzunk, ha ólmot kapunk a hátunkba.

A nagy realizmus a harcrendszerben már nem érhető tetten – pontosabban csak annyira, hogy az ne menjen a játékélmény rovására. Az életerő-mutatónk több sávra van osztva; amíg a sávok határait el nem érjük, harcon kívül automatikusan feltöltődik az életerő. Azonban ahogy elérünk egy-egy kritikus pontot, csak elsősegélycsomag elhasználásával, vagy orvosi segítséggel tudunk újra a fölé kerülni. A legutolsó sávban pedig már mindenképpen valami durvább medikusi műveletre lesz szükségünk, hogy el ne vérezzünk – ez vagy egy doktor megkeresését jelenti, vagy valami saját kezűleg elvégzett műtétet: ilyenkor horrorisztikus animációk (repeszek előbányászása hasból, kettétört fog eltávolítása fogóval, belső nézetből és hasonlók) közepette drótozza újra össze magát hősünk.

PÁRDUC, OROSZLÁN, GORILLA, MAKÁKÓ

Szerencsére nem leszünk egyedül, némi pénzért fogadhatunk magunk mellé zsoldosokat. Őket ugyan nem irányíthatjuk úgy, mint mondjuk egy Rainbow Sixben, sőt valójában totálisan a maguk feje szerint cselekszenek, de mindenképpen nagy segítséget jelentenek. Ők valójában a játék elején nem kiválasztott főszereplő-jelöltek, mindegyikük más-más háttértörténettel és jellemzőkkel (plusz van még három, akiket nem választhatunk, mert a sztori szempontjából fontosak). Mivel a játék leginkább a STALKER- és GTA-szerű szabad játékmenetet próbálja követni, a multiplayer logikus módon a háttérbe szorul. Talán beleteszik, de aligha fektetnek majd rá nagy hangsúlyt. A játékidőt mindössze hat órára becsülik a fejlesztők, ami még akkor is nagyon kevés, ha a tompítja a szokásos „persze ez csak akkor, ha a végigszaladsz a fő történetszálon, ha nekiállsz felfedezni, sokkal-sokkal több" szöveg. Kárpótlásul kapunk pályaszerkesztőt, hátha modfaragáshoz támad kedvünk.

SZAVANNÁK, FEKETE NŐK, Ó-Ó-AFRIKA!

Vajon képes lesz a Far Cry 2 lenyomni a Crysist? A tapasztalat azt mondja, az ilyesfajta harcokban általában a régi csapat új címen kiadott játéka nyer, de most a Far Cry név igazi nagypályások kezébe került; a montrealiak az első Splinter Cell óta nemigen adtak ki nemhogy rossz, de még közepes játékot sem a kezeik közül. Ha nem lesz gyengébb, mint a Crysis, már biztos jól járunk.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	75%
VÁRHATÓ SIKER	90

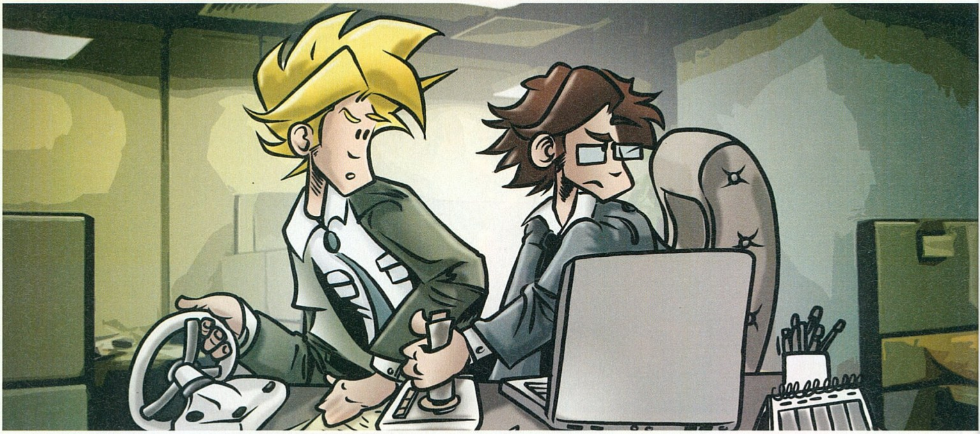
Bár egy Crytek nélküli Far Crytól nem vártunk túl sokat, a montrealiak megleptek minket, a Far Cry 2 ugyanis lehengerlően ígéretesnek tűnik. A Games Conventionön mozgás közben is láttuk, tehát a képek sem Photoshop-varázslatok eredményei - várjuk nagyon!

HANCU

PRO: A Far Cryhoz nem sok köze van, de a név nélkül is várnánk!

KONTRA: Egy kooperatív-módot el tudnánk képzelni ezzel a telejsen nyílt játékmenettel...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2



Bevezetés a legkomolyabb játékok világába írta · Grath

Egy kis komolyságot!

Ami értelmezésünkben az a játék, amiben el tudunk szakadni a valóságtól: ha egy idegen bolygón vadászhatunk le életünkre törő idegeneket, ha 200-as tempónál süvíthetünk egy nagyváros utcáin, ha a Wembleyben rúghatjuk a bőrt, ha nindzsákkal, robotkalózokkal vagy éppen zombikkal mérhetjük össze harci tudásunkat. Még a Sims is tulajdonképpen eszköz a saját életünkből való kilépésre, hiszen a legtöbben ezzel is kísérleteznek: kipróbálják magukat szülőként, milliomosként vagy éppen egyedüli férfiként egy lánykommunában.

Vannak azonban olyanok, akik számára a játék nem játék: akik pontosan a valóságot akarják leképezni, szimulálni. Az általuk létrehozott programok manapság serious game, azaz komoly játék néven futnak, és mára már sokmilliós üzletté nőtték ki magukat.

AZ EDUTAINMENT UTÁN

Jó egy évtizede terjedtek el azok a CD-s, multimédiás kiadványok, melyek oktatni voltak hivatottak. A kicsiknek macik és nyulak magyarázták az összeadást, a nagyobbak pedig képekkel és videókkal ellátott, egy témára specializált oktatókönyveket kaptak. Nekünk, vénségeknek meg ott volt a Beyond the Magic, minden Star Wars-rajongó álma. Ennek a stílusnak azonban leáldozott, hiszen ma, a Wikipedia és a Google korában minden témában végtelen információ áll rendelkezésre – azonban ez nem jelenti azt, hogy ne lenne szükség ilyen, a játékok és a tanítás között álló programokra.

> “Végy egy játékot, vegyél ki belőle minden szórakoztatót, és kész is a komoly játék”

Nem is képzelnénk, hogy az élet mennyi területén van már lehetőség ezeknek a komoly játékoknak a használatára. Az úttörő persze Amerika, ahol az alkalmazottak képzése, protokollok betanítása mindig is rendkívül fontos volt, itt már a nyolcvanas években használtak számítógépes eszközöket oktatási célokra. Ezek eleinte persze nem voltak többek feleletválasztós kérdéssoroknál, de mára sokkal kifinomultabbak ezek a metódusok. A komoly játékok többek, mint egy animációval kísért magyarázat, hiszen azt a tanuló irányítja, próbál alkalmazkodni, és persze a program a végén kérlelhetetlenül ki is értékeli a felhasználó teljesítményét. Nyilván sokkal jobban megérti és megjegyzi a tűzoltó vagy katona, esetleg orvos vagy piaci elemző az adott szituációt, ha az első alkalommal nem élőben zúdul rá a sok információ, hanem egy játékszerű környezetben, megismételhető, kielemezhető körülmények között élheti át.

HAZMAT: HOTZONE

Célcsoport: katasztrófavédelem

Ezzel a programmal tűzoltókat és kémiai, sugárzó, fertőző és egyéb káros anyagokkal foglalkozó szakembereket képeznek. A program hálózatban futó, valós idejű szimuláció. A „játékosok" tulajdonképpen az oktató, pontosabban az oktató által hozott fenyegetések ellen küzdenek. A játékosok kizárólag rádión keresztül kommunikálhatnak.

ULTIMATE TEAM PLAYER

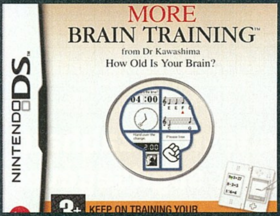
Célcsoport: hotelek alkalmazottai

Ez az Unreal 3 motort használó oktatójáték a Hilton szállodalánc megbízására készült el a napokban. A játékosok, vagyis a hotel alkalmazottai (legalábbis akik a vendégekkel kapcsolatban állnak) rengeteg apró küldetést kell, hogy megoldjanak. Panaszkodik a vendég, közben csörög a telefon; valaki unatkozik, valaki meg a szoba miatt panaszkodik – mit csinálsz először?

NEM-játékok

Nem teljesen játékok, és nem is komoly játékok, a nem-játékok valami új kategóriát képviselnek. Japánban kezdtek terjedni, főleg a Nintendo DS kézikonzolján, melyet sokmillió, addig nem játszó, és akciót, stratégiát nem ismerő-kedvelő ember vett meg. Nekik teljesen új stílusú játékok kellettek, és ezeket nevezte el az ipar nem-játéknak. Ezekből általában hiányoznak a karakterek, a sztori, a fejlődés, s persze a grafikára sem gyúrnak rá. Nevük alapján a legtöbb oktatóprogram, a valóságban azonban ezek a lehető legegyszerűbb feladványok millióit tartalmazzák. A Cooking Mamában hagymát kell szeletelni és marhát kell klopfolni, a Brain Trainingben rajzolni kell és szorzótáblát gyakorolni, a Sight Trainingben a perifériás látásunkat fejlesztjük, de van „játék" nyelvtanításra, kalligráfiára, mimikaolvasásra (!) és még a jó ég tudja mire.

Sózás, keverés, tojástörés, hagymaszeletelés - végre egy játék az idősebb korosztálynak



Három rész, 17 milliós eladások - a Brain Training a játékipar része lett

TOBORZÁS, ÉS AMI UTÁNA VAN

Az America's Armyról valószínűleg mindenki hallott – ez az az ingyenes FPS, amely az amerikai hadsereg megbízásából készült, egyfajta imázsjavító projektként, amely esetleg a jelentkezési rátát is javítja. Azt azonban már kevesebben tudják, hogy a sereg – amely 1996-ig tiltotta játékok futtatását a számítógépeken! – ezen túl is több programmal képzi a kadétokat, sőt, különleges verziókkal a legelitebb egységek tagjait is.

Ez 1996-ig datálódik vissza, amikor elkészült a világ első, kiképző-eszközként is használt katonai játékprogramja (valójában az első komoly játék), a Doom 2 alapjaira építkező Marine Doom. Ebben négyfős szakaszok, a valódiakra jobban hasonlító fegyverek és realisztikusnak szánt küldetések voltak – BFG helyett M-16-os, cyberpók helyett túszszabadítás. Ma már persze nem egyszerű modokkal dolgoznak a katonák, hanem kifejezetten erre a célra írt programokkal. Az egyik legnépszerűbb a Virtual Battlespace, mely jelenleg a 2.0-ás verziónál tart, és bár grafikája nem vetekszik a mai csúcsjátékokéval, fizika (golyóviselkedés, becsapódások, lepattanások) és élethűség (fáradás szimulálása, hivatalos nyelvezet, fegyverek statisztikái) tekintetében minden civil alkalmazást lepipál. Ára meglepő módon csak 1500 dollár, az viszont nem meglepetés, hogy az Operation Flashpoint alkotói, a Bohemia a fejlesztő. Ez persze a legegyszerűbb program, mely kifejezetten az „átlagos" gyalogság igényei szerint van kialakítva – millió és egy extrább verzió elérhető. Ilyen például az ausztrál helikopter-pilótáknak kifejlesztett Aircrewman Virtual Reality Simulator, melyhez egy hatalmas, több helikopter belsejévé is alakítható „ketrecből" áll, és VR-sisakkal kell használni. Vagy ott van a LaserShot cég, akik fegyverek tesztelését és célzást segítő eszközöket gyártanak: virtuális lőtér igazi fegyverek pontos műanyag másaival – vagy ha a kedves vevő úgy kívánja, akár éles lőszerrel...

ÉLETVÉDŐK

Persze nem csak a gyilkolást segítik ezek a komoly játékok – legfeljebb ezek hasonlítanak leginkább igazi programokhoz. Rengeteg program van, melyek az egyszerű tárlatvezetéstől (a virtuális múzeumokat szuvenírként is lehet árulni, de a dolgozók is gyakorolhatnak velük) a legmagasabb szakértelmet kívánó dolgokig terjedő skálán segítik a tanulókat, készenlétben tartják a profikat.

Itt van például az Interactive Trauma Trainer, ami a kórházak sürgősségi osztályán dolgozókat hivatott felkészíteni a legextrémebb helyzetekre. Ezzel a nővérek vagy az orvosok próbálhatják ki magukat, időre menő, a jó döntéseket pontozó rendszerben. A programnak már készül a multiplayer verziója, ahol már egész orvosteamek dolgozhatnak együtt. Ennek egy új vetélytársa a HumanSim, amely a fentieken túl alkalmas medikusok képzésére, gyerekgyógyászatra és még TB-kezelési ügyekben is eligazítást nyújt.

Az orvosi ügyek mellett ma már világszerte ezek a virtuális tanórák segítenek a tűzoltóknak kitanulni a lángok viselkedését és politikusokat tanítanak kampánystratégiákat megtervezni. Az olajfúró tornyok új alkalmazottai egy szimulált környezetben tanulják ki a biztonsági előírásokat, és még olyan program is van, ami hatalmas kereskedelmi kikötők megtervezését és építését szimulálja, minden lehetséges bürokratikus, pénzügyi és időjárási gondokkal. Amerikai egyetemeken a közgazdásztanoncok egy IndustryPlayer nevű vállalatirányítást modellező programmal szórakozhatnak (jegyet kapnak rá), ahol a cél a minél nagyobb piaci részesedés és magasabb részvényárfolyam elérése.

A komoly játékok terjedőben vannak, és vélhetően pár éven belül nálunk is szélesebb körben terjednek el – egyelőre nem tudunk olyan cégről vagy egyetemről, ahol ilyen módszerrel oktatnák az együttműködést, a cégkultúrát vagy mondjuk a politikatudományt. Az mindenesetre biztos, hogy a focimanager-játékokon felnőttek otthon érzik majd magukat a gazdasági szimulátorokban, egy CoD-veteránnak jól menne a küzdelem az egy fokkal realisztikusabb harcmezőn, a konzoljátékosok pedig kitűnőre vizsgáznának tűzoltásból vagy szívműtétből. Tehát megint bebizonyosodott, hogy a játékok jó hatással vannak életünkre!

USFS

Célcsoport: tűzoltók

Ez a program egy erdőtűz-szimulátor (meg préri, meg rét, meg minden, ami nem városi tűz), mely ugyan pocsék grafikával rendelkezik, de ez az eddigi legtökéletesebb, nem szuperszámítógépeken futó tűzterjedési szimuláció. Éghető anyagok eltérései, szél, időjárás – minden beleszámít az eredménybe. A „játékosok" stratégaként hoznak döntéseket.

VIRTUAL BATTLESPACE 2

Célcsoport: katonák

Rondább, mint a CoD4, a küldetések sem olyan izgalmasak, viszont ha leszáll az éj, a csillagképek alapján is tudsz tájékozódni, annyira minden a helyén van. GSP segítségével leképezett iraki falvak, külön megvásárolandó kiegészítő a járműves harchoz, minden eddiginél realisztikusabb fegyverviselkedések (durva visszarúgással).

fejlesztő > Black Sea kiadó > RTL Group web > www.worldshift-game.com

Világháború három fronton

írta · Kredenc

WORLDSHIFT

No. 2 PC GURU video a DVD-n!

Sok játékfejlesztő műhely álmodik olyan debütálásról, mint amilyen a 2001-ben Szófiában alakult Black Sea-nek osztályrészül jutott: a csapat 2005 végén megjelent, Knights of Honor című, RTS-alapokra helyezett „középkorszimulátora" egyértelmű sikert aratott mind a játékosok, mind a kritikusok körében.

A remek indítás után természetesen komoly elvárásokkal tekint mindenki a fekete-tengeri srácok új stratégiájára, és bizony az eddig látottak újfent meggyőzték még a legszőrösebb szívű kritikusokat is: a bolgár csapat bár magasra tette a lécet, úgy tűnik, sikerrel fogja azt átvinni. No igen, ha a tehetség ötletekkel, ésszel párosul...

> „A három faj mindegyike testre szabható a relikviák és varázstárgyak segítségével"

ELSŐRE SABLONOS...

Pedig a WorldShift első ránézésre innen-onnan összevadászott elemekre épül, felkarolva a teljes RTS-palettát a Dune 2 óta, sajátos elegyét kínálva a sci-fi és a fantasy alapú stratégiáknak. Ám ha hajlandóak vagyunk a mélyére tekinteni, máris hihetetlenül jó ideákkal, friss, újszerű gondolatokkal találkozunk. Az alapsztori maga erősen C&C-szagú: a 21. század vége felé, nem sokkal naprendszerünk kolonizálásának megkezdése után, a Plútó mögött feltűnik egy hatalmas, baljós objektum. Mire a tudósok rájönnek, hogy a „Shard Zero" névre keresztelt valami a Föld felé tart, már túl késő: a rémisztő

Játék közben bármeddig zoomolhatunk, a kamerát bárhogy forgathatjuk, ez is a kezelhetőséget segíti

Worldshift

COMMANDER

Az emberek vezetője szép nagy lézerágyúval bontja le ellenfeleit, és ehhez illeszkedően rendkívül vastag páncélzat borítja. Ha ez még nem lenne elég, alapból képesek a regenerációra, és persze rágyúrhatunk erre a képességre, hogy még legyőzhetetlenebbé tegyük.

HIGH PRIEST

A törzsi seregek vezére a főpap, akinek fő erőssége a területre ható gyógyítás, ám igen hasznosan vethetők be csoportok ellen is, hála az olyan – szintén sokakra ható – mókáknak, mint a fagyasztás, a kábítás, vagy éppen a pánikkeltés.

MASTER

Az idegenek parancsnokáról egyelőre nem lehet sokat tudni, az mindenesetre biztos, hogy ez az egyik legnagyobb sebzésű egység a játékban. Nem lennénk meglepve, ha át tudna csábítani ellenfeleket kis időre az oldalára, elvégre ez illeszkedne fajának taktikájához...

A három faj mindegyike egyedi képességű vezetőkkel rendelkezik

INTERJÚ 01.

Vesselin Efremov művészeti vezetővel és Mikhail Balabanov vezető programozóval beszélgettünk.

PC Guru Sziasztok! Tudnátok mesélni a stúdió kezdeti idejéről?

MB 2001-ben alakultunk Szófiában, és bár tulajdonképpen semmi játékfejlesztési tapasztalatunk nem volt, eredeti és szórakoztató játékokat akartunk készíteni. A csapat alig tíz főből állt, és ez ma is csak 25 – egyelőre ez bőven elégnek tűnik egy játék megalkotásához.

PC Guru Miért váltottatok a Knights of Honor vidám fantasy világáról egy komorabb cyberfantasy környezetre?

VE Három éven át dolgoztunk a KoH-on, és természetesnek tűnt, hogy valami újat akarunk kipróbálni. Egy szimplán középkori környezetű játék művészeti szempontból elég egyszerű dolog, a Worldshift megalkotása sokkal több és élvezetesebb kreatív munkába került.

PC Guru Az eddig látottakból úgy tűnik, hogy az egységek fejlesztése, vagyis az Ability Grid millió lehetőséget ad a játékosoknak. Mégis, mennyi ilyen extra képességet kaphatunk, és vannak-e igazán erősek, mint mondjuk a repülés vagy a láthatatlanság?

Az interjú folytatása a 41. oldalon!

Az emberek tisztjei közül ez a Constructor, egy robot, ami mechanikai egységeket képes megjavítani

TERMELÉS

Bár egyjátékos- illetve kooperatív-módban nincs nyersanyag-termelés, az egymás elleni játékban erre szükség van. PvP játékban a xenolit-lelőhelyekre kell épületeket felhúzni, melyek a termelés mellett erődítményként is funkcionálnak, hiszen igen erős védelmi fegyverekkel vannak felszerelve. Az emberek épülete egy hatalmas torony, a törzsieké egy templom, az idegeneké pedig egy teleport.

tömeg becsapódik bolygónkba, és véget vet civilizációnknak.

A játék története pár ezer évvel később indul. A Shard Zero még mindig terjeszti a halálos kórt, megfertőzve és átformálva planétánkat és annak élőlényeit. Az emberiség két részre szakadt: az egyszerűen Emberiség néven emlegetett ág egy cyberpunk társadalom, amely öt hatalmas, oligarchák uralta, a ragálytól védett városállamban él, és politikai intrikákkal, belvillongásokkal súlyosbított küzdelmet vív a túléléshez szükséges nyersanyagokért. Az egyes frakciókat hadurak irányítják, ők vezetik az erőforrás-gyűjtő expedíciókat is.

A másik ág, a Törzsek, a régi civilizáció maradéka, és amint nevük sugallja, primitívebb életmódban, a vadonban, kis falvakban laknak, melyeket egy-egy főpap irányít. Az űrből jött anyag hatásának kitéve olyan különleges képességek birtokába kerültek, melyek egy normális ember szemében mágiának tűnnek.

“A Red Alert 3 után még egy RTS, ahol kooperatív játékra is lesz lehetőség”

A színen később feltűnik egy új faj, a Kultusz, mely az űr mélyéből érkezik a Shard Zero nyomában (korábban Hive néven futottak), róluk még viszonylag keveset árultak el a készítők, történetük a szólómód során fog kibontakozni. Vezetőiket mester néven emlegetik, bázisaikat villámgyorsan húzzák fel, ezernyi, az űrbéli hódítások során összefogdosott harcosból álló egységeik hatalmas sebzést tudnak okozni.

...ÁM JÖN A MEGLEPETÉS!

Gondolom, a fentieket elolvasva mindenki egyetért abban, hogy tényleg jó pár sablont belegyúrtak a készítők a cuccba – ám még egyszer hangsúlyozom: az ördög a részletekben bújik meg. A WorldShift ugyanis már-már eretnek módon fityiszt mutat minden további sémára, és merész játékmechanizmussal száll szembe a műfaj klasszikusaival. A játék tulajdonképpen egy MMO-alapokra helyezett stratégia, mely egyszerre kínál egy kemény, 18 küldetésre bontott egyszemélyes kampányt, egy leginkább a Diablóra hajazó kooperatív PvE módot, és egy zúzós, csapatalapú, PvP multihentet. Kezd érdekes lenni, ugye? Nos, fokozzuk még: a szólista részben nincs erőforrás-gyűjtögetés (!), a bázisépítés is minimális, a hangsúly a taktikán, a megfelelő csapatépítésen van. A parti elején kapunk egy fajtól függő fővezért, aki alá négy tisztet sorolhatunk be, és ez határozza meg aztán stratégiánkat, hiszen mindegyik tiszt más-más képességgel és tudással rendelkezik, az egyik támadó, a másik védekező, vagy épp támogató. Őalájuk rendelhetjük aztán a közkatonák névtelen masszáját.

Jön az újabb meglepetés: a játékban nincs technológiai fa sem, helyette egy úgynevezett Ability Grid (nevezzük képességmátrixnak) áll rendelkezésünkre. Ez két szekcióból áll: az egyikben nyolc rekeszt találunk, melyekbe a kalandozások, csaták során összegyűjtött speciális cuccokat pakolhatjuk, és ezeket két csata között szabadon átvariálhatjuk, így akár teljesen más adottságokkal felruházva az érintett egységet (a nyolc hely közül az egyik a vezéré, négy a tiszteké, a maradék három pedig az adott faj tömeggyártott egységeihez kötődik). A másik rész ugyancsak érdekes: a felvett holmikban különleges matéria, úgynevezett xenoshard rejlik, mely a fajunkra jellemző speciális tulajdonságokat tár fel, ez pedig képességpontokat ad, melyeket a Diablo-féle módon oszthatunk szét.

INTERJÚ 02.

MB A tárgyak nem adnak ilyen extrém képességeket – a fejlesztés elején kísérleteztünk vele, de mivel nincs leszabályozva, hogy mikor milyen tárgyat kap a játékos, nem lehetett ezeket kiegyensúlyozni. A tárgyak ehelyett vagy egy adott egységre, vagy egy egységcsoportra hatnak, és persze azért lesznek köztük igen erőteljesek is.

pc guru Mi imádjuk a kooperatív játékokat, tudnál még pár részletet mondani ezekről?

MB Rengeteg ötletünk volt, melyek nem voltak elég nagyok egy „rendes” küldetéshez, és nem akartuk erőszakkal beleszuszakolni őket azokba, így születtek a kooperatív missziók. Ezek lényegében kisebb mellékküldetések. Néhány kooperatív küldetés megoldása újabb feladatokat nyit meg, tehát egész minikampányok játszhatók.

pc guru A hivatalos oldal információban szegény – tényleg kész a játék tavaszra?

VE Hát igen, erre nem vagyunk büszkék. De egyszerűen annyira keményen és sokat dolgozik mindenki a játékon, hogy nem jut időnk nagy frissítésekre – cserében viszont tényleg nagyon közel a megjelenés!

pc guru Köszönjük az interjút, sok sikert a játékhoz!

VE Mi köszönjük a lehetőséget!

A fent említett tárgygyűjtögetés jelenti a WorldShift egyik legjellemzőbb különlegességét. Ezek a cuccok nem fegyverek vagy páncélok, melyeket hőseinkre aggatunk, hanem technológiai fejlesztések, rituálék, különleges tréninglehetőségek, melyek egy adott egységtípusnak adnak különféle bónuszokat (például a gránátdobók egy ilyen „ajándéktól” messzebbre tudják majd hajítani a pakkot, vagy nagyobb lesz annak ereje, hatósugara, esetleg rövidül a két dobás közti idő). Minden összeszedett tárgyat magunkkal vihetünk akár a szólista, akár a kooperatív vagy kompetitív küzdelmekre, ezzel teljesen egyedivé téve haderőinket, így ellenfeleink számára csak akkor derül majd ki, mire képes seregünk, ha már összecsaptunk. A holmik általában véletlenszerűen lesznek szétszórva a pályákon, bár vannak kivételek: a kampány egyes küldetései után háromféle jóság közül választhatunk, a PvE meccseken megadott készletből dob egyet nekünk a játék, a PvP küzdelmekben viszont akár vásárolhatunk is az összecsapások után járó csatapontokból, szintén egy random pakkból.

EGYMÁS MELLETT, EGYMÁS ELLEN

A legértékesebb, legjobb cuccokhoz a kooperatív menetek során jutunk. Ezek 2-3 játékos számára előkészített pályákon zajlanak, és a fő, szólista sztorivonal kiegészítéseként funkcionálnak, elérésük is bizonyos missziók teljesítéséhez van kötve. Például a játék elején belefutunk egy hadúrba, akit akkor még nem tudunk legyőzni, ám a küldetés végén megnyílik a lehetőség, hogy egy vagy két haverunkkal együtt bezúzzunk a koma főhadiszállására, és szétverjük a berendezést, az ott állomásozó népekkel együtt. Egy-egy ilyen „vágta” sokszor újabb megbízásokat, minikampányokat tesz elérhetővé. Időtartama húsz perctől több óráig terjedhet, természetesen elsősorban seregeink képességétől és összeállításától függően, és különféle kihívásokat is rejt: fő- és alvezérek leverése, időlimit, de olyan is lesz, hogy kizárólag adott számú egységet, vagy akár az egy szem hőst vihetjük csak magunkkal a megmérettetésre. A legtöbb ilyen küldetés során a résztvevők a pálya más-más pontjáról indulnak, ahol kisebb ellenségeket kell felmorzsolni, pár kapcsolót megnyomni, összeszedni ezt-azt, elvégezni néhány mellékküldetést, végül elérve egy teleportot, mely a végső összecsapás helyszínére vezeti a résztvevőket. Itt általában a boss mellett annak kedvenc lénye is nekünk esik; ha előbb őt öljük meg, ez felbosszantja gazdáját, így keményebb lesz a meccs, viszont a végén zsírosabb a jutalom, ez is egy taktikai lehetőség. A teleport segítségével ezután behívhatjuk hátrahagyott egységeinket is, ugyanis a főgonosz lenyomása után sok esetben egy jókora bosszúálló horda is a nyakunkba ömlik…

Minderre a multiplayer teszi fel a koronát, mely az esélyegyenlőség jegyében véletlenszerűen generált pályákon zajlik. A móka csapatalapú, maximum hat fő vehet benne részt, ők két csoportra vannak osztva, de ezekben tetszőleges faj tagjai képviseltethetik magukat, a lényeg az összhang és egység, megfűszerezve a képességmátrix kínálta meglepetésekkel. Ráadásul ebben a játékmódban már beköszön a nyersanyag-menedzselés is: a xenolit nevű cuccot kell összekaparni, fajonként eltérő módon. Az emberi frakció egy kitermelőt épít a lelőhelyre, a kinyert kincset a városnak eladva juthatnak pénzhez, a törzsek egy szentélyt emel az energiaforrás fölé, ebből nyerik a fókusz nevű matériát, az űrből jöttek pedig egyszerűen egy Breeder nevű rusnyasággal falatják fel a kristályokat.

SZÉP IS, OKOS IS, MI KELL MÉG?

A WorldShift nemcsak ügyesen összerakott, sok meglepetést tartogató, az egyéni játékmódokat, stílusokat, taktikákat támogató és ezek használatára bátorító, helyenként frappánsan újszerű stratégiának tűnik, de szemre is igen gusztusos. Aprólékos részletességgel kidolgozott egységek, látványos környezet és effektek – ráadásul a srácok szerint ehhez elég lesz fél giga memória, és egy 2.0-ás shader modell is. A fejlesztők ígérete szerint a játék már szinte kész, így március-április körül kezünkbe is vehetjük; aki szereti a műfajt és nem fél új utakra lépni, érdemes feljegyeznie a naptárba: az idei tavasz egyik sikercíme lehet a cucc.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 90%

VÁRHATÓ SIKER 85

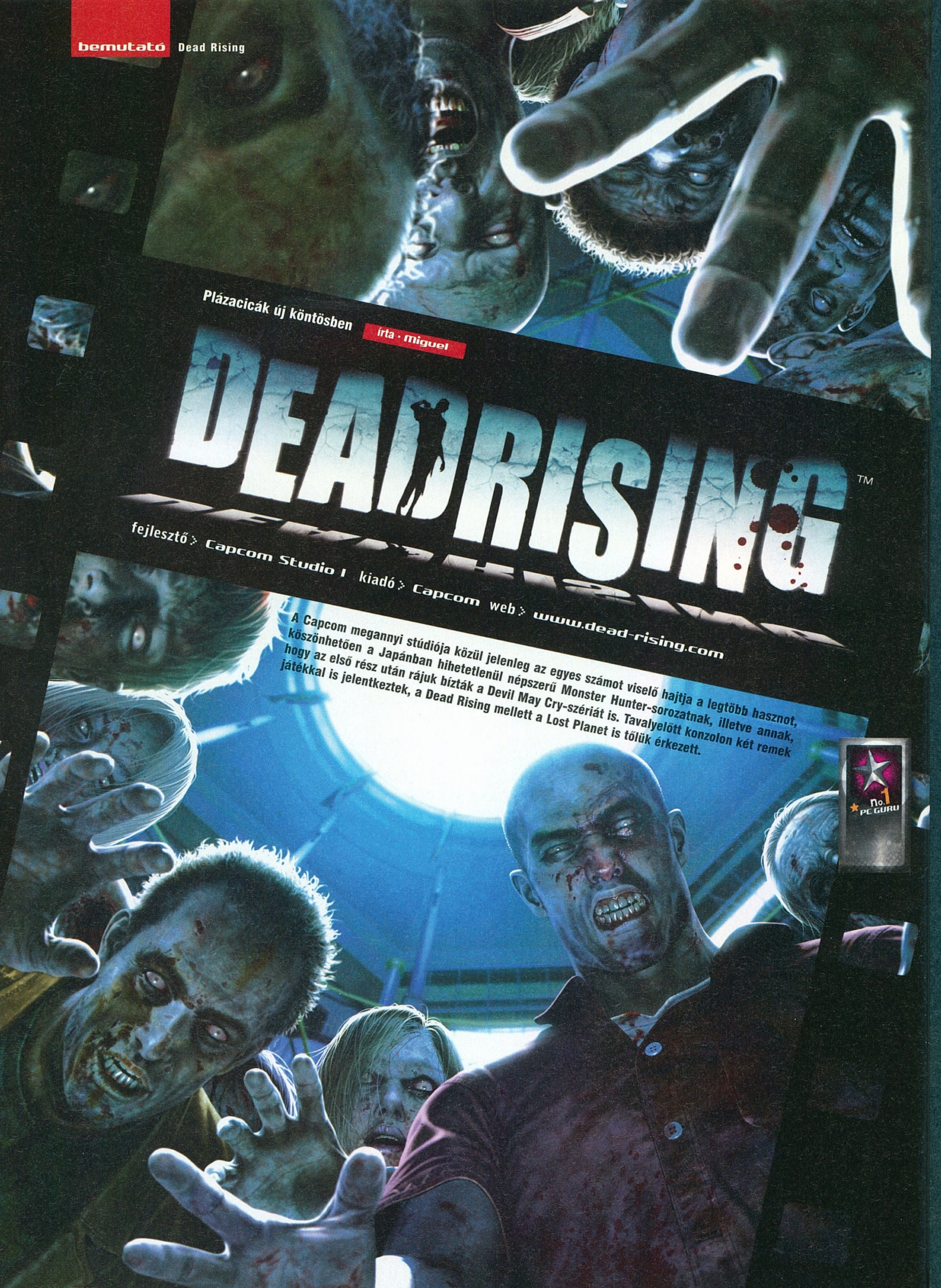
Vegyél pár sablont, add hozzá saját tehetségedet, ötleteidet, merj újítani, tedd egyedivé a játékmechanizmust, fűszerezd meg különféle játékmódokkal, találd gusztusosan. A végeredmény? Tavasszal kiderül, de a konyhából kiszivárgó illat étvágygerjesztő…

KREDENC

PRO: Meglepetésekkel, újdonságokkal teli RTS, kooperatív és kompetitív módokkal.

KONTRA: A szokásos kérdés a játékegyensúlyról, plusz a sztori enyhe sablonszagа.

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2



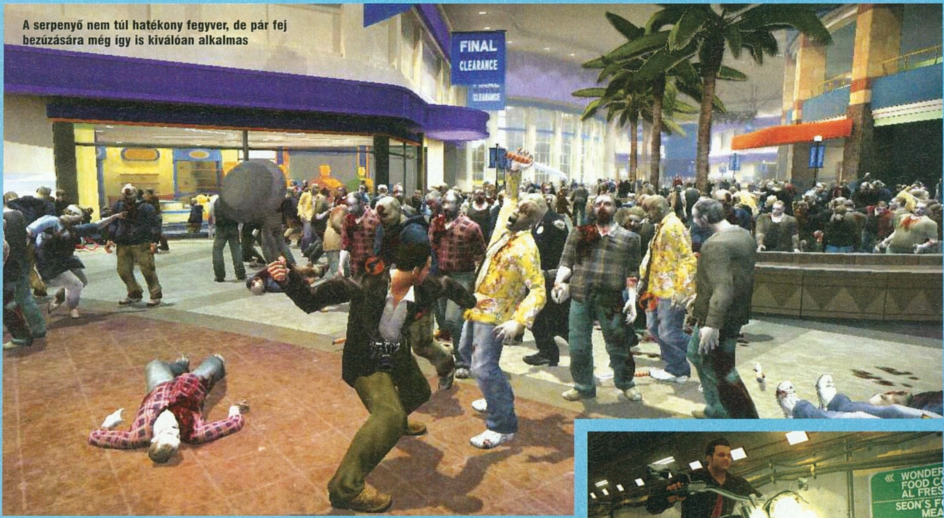
Plázacicák új köntösben

irta · miguel

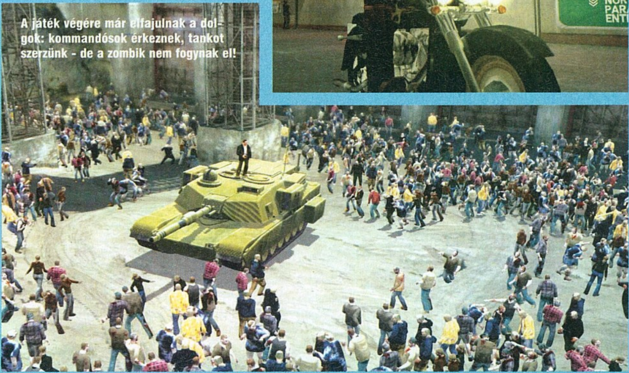
DEADRISING™

fejlesztő > Capcom Studio I kiadó > Capcom web > www.dead-rising.com

A Capcom megannyi stúdiója közül jelenleg az egyes számot viselő hajtja a legtöbb hasznot, köszönhetően a Japánban hihetetlenül népszerű Monster Hunter-sorozatnak, illetve annak, hogy az első rész után rájuk bízták a Devil May Cry-szériát is. Tavalyelőtt konzolon két remek játékkal is jelentkeztek, a Dead Rising mellett a Lost Planet is tőlük érkezett.



A serpenyő nem túl hatékony fegyver, de pár fej bezúzására még így is kiválóan alkalmas



A játék végére már elfajulnak a dolgok: kommandósok érkeznek, tankot szerzünk - de a zombik nem fogynak el!

Felélesztett halottak, általában csekély értelemmel, fura járással és korgó gyomorral: ezek a zombik. Ha kicsit jobban utánajárunk a film-, könyv- és játékipar egyik legtöbbet foglalkoztatott kliséjének, megtudhatjuk, hogy az élőhalottak ezen alfaja az afrikai népek mondavilágából maradt ránk, ahol általában valamilyen nagyhatalmú varázsló szolgálatában álltak. Ha jobban belegondolunk, ez a manapság születő történetekben sem változott sokat: mostanában a modern kor mágusainak – általában félresikerült – varázslatai hívják életre az eredetileg a tisztes hétköznapokba belefásult környékbeli polgárokat. Biológia vagy kémia – egyre megy, a lényeg, hogy a békés kisváros lakói egyik pillanatról a másikra eszüket vesztett, vérengző vadállattá változnak, fura ízléssel a ruházkodás és a kulináris élvezetek terén (lásd még: nyers hús és az Andokban rekedt uruguayi rögbicsapat).

A VELÜNK ÉLŐ HALOTT

Zombikat foglalkoztatni hálás dolog, mert bár több smink kell rájuk, mint egy átlagos vámpírra, de kevesebb a nyűg a szövegkönyvvel és a mozgásórák nagy részét ellógó színészpalánták is tudják hozni a karaktert. George Romero 1978-ban elkészített hullás klasszikusa, Az élőhalottak éjszakája óta reneszánszát éli a haláluk után is virgonckodó testek, és az elmúlt tíz évben is kaptunk néhány vérfrissített történetet, elég, ha csak a 28 nappal (héttel) későbbre vagy Will Smith-re, mint legendára gondolunk, ha pedig a játékipar terméséből szemezgetünk, elég, ha annyit mondok, Resident Evil (az ezzel kapcsolatos filmélményeket meg mindenki tegye, ahova akarja – a készítőkkel az élen). Azonban ha a felsoroltak

ENNI kell!

Viszonylag kevés olyan alkalom lesz majd, hogy sérülés nélkül ússzuk meg a támadó hullahordákat, és ilyenkor nem árt, ha magunkhoz veszünk némi ételt a plázaszerte nagy számban található éttermek valamelyikéből (extrémebbek főzni is megpróbálhatnak). Ha ügyesen játszunk, megkaphatjuk a végtelen módot is, ahol három nap helyett bármeddig lebzselhetünk a zombik között, azonban ilyenkor bizonyos időközönként muszáj ennünk, mert Frank könnyedén éhen halhat – az meg milyen kínos már, ha ingyen van a kaja…

A főellenfelek egész elborultak, ez itt például egy végtelenül dagadt, leszbikus szadista rendőrnő...

A pláza központi udvarán csak úgy nyüzsögnek a rothadó ellenfelek, később egy terepjárós bandához is lesz szerencsénk...

A zöldmaszkos kultisták a játék második felében lépnek be a sztoriba

alapján szeretnénk elképzelni, hogy milyen is a 2006-ban X360-ra, belátható időn belül pedig PC-re is megjelenő Dead Rising, akkor bizony rossz nyomon járunk, mert ezek a hullák még annyira sem szokványosak, mint amennyire úgy általában egy haragosan sántító, oszlóban lévő test sablonos tud lenni.

NEW MODEL ZOMBIE

Keiji Inafune, a Capcom egyik ásza, Mega Man és a Street Fighter megálmodója nem akart egy újabb Resident Evilt (főleg azért nem, mert a RE második és negyedik epizódjában tevékenyen közreműködött), mert elege lett a komolykodásból meg a rémmesékből. Szórakoztatni akart, ehhez pedig – tűnjön bármennyire is oximoronnak – vidám zombik kellenek, no meg egy olyan hős, aki átlagos, aki nem lufimellű mangababa vagy ógörög felsőtestű tengerészgyalogos. Frank West, akit a játékban alakítunk, rámenős fotóriporter, fekete bőrdzsekije és fehér ingje alapján nem egy akcióhőstípus. Bátorságán kívül semmi átlagon felüli nem mondható el róla, nem lát a jövőbe és nem biokémikus – egyszerűen csak kíváncsi, hogy miért vonta blokád alá Willamette városkáját a Nemzeti Gárda. Főként azért, mert ez lehet a nagy sztorija, amivel végre milliókat szakíthat.

Némi helikopteres kaszkadőrködés árán sikerül eljutnia a helyi pláza tetejére, és a több méter magasból előadott könyörtelen térdestől számítva 72 órája van arra, hogy kiderítse, mi történt a helyi lakossággal. Ahogy a történet halad előre, egyre-másra kapjuk a főszál küldetéseit, és ha engedünk a kísértésnek, előmerészkedhetünk

Frank WEST

A Dead Rising főhőse, a nagy sztorit szimatoló fotóriporter, aki eleinte csak sejti, hogy nem egyszerű polgári engedetlenség miatt zárták le Willamette-et, de a városba vezető helikopter-úton erre rádöbben. Átlagos ember, aki csak és kizárólag azért válik hőssé, mert nagyon rosszkor van a lehető legrosszabb helyen. Igyekszik a túlélés mellett eleget megtudni arról is, hogy mi okozta a tragédiát.

Isabella KEYES

A játék elején látott csinos csajról később kiderül, hogy mint kutatóasszisztens dolgozott abban a laborban, ahol... Szóval, a lényeg, hogy érdemes vele jóban lenni, sok szálon kötődik a történet gonoszabb szereplőihez, ráadásul segítségnek és látványnak sem utolsó. Igazi szerepét akkor ismerjük meg, ha sikerül kinyomozni mindent a főszál feladványai közül, de ha csak egy fotó erejéig sikerül vele összefutni, már az is elég.

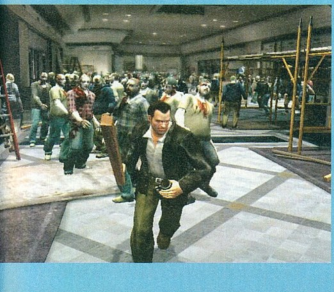
AZ ÉLŐHOLTAK AKTIVITÁSA A NAPSZAKOK VÁLTOZÁSÁVAL EGYRE NŐ!

FEKETE öv!

Érdekes apróság, hogy Frank minden szintlépéskor tanul egy hasznos karate- vagy cselgáncsmozdulatot, és ezek segítségével fegyverek híján is hatékonyan küzdhet az élőhalottakkal. Az olyan alapok mellett, mint a csípődobás vagy a lábseprés, megtanulhatunk például futni is a nagy tömegben érkező zombik hátán-fején: ha túléljük ezt a zűrt a bevásárlóközpontban, ez a képesség remek mutatvány lehet koncerteken.

a biztonsági szobából, keresztülverekedhetjük magunkat az ex-plázázók tömegén, és nyomozhatunk – azonban az elsődleges cél az, hogy túléljük a következő három napot. Fontos részlet a játék küldetésrendszerével kapcsolatban, hogy nem várhatunk végtelen ideig egy-egy misszió elvégzésével: ha nem érünk oda időben a karakterhez, aki az adott üggyel megbíz minket, akkor csúnyán elbukjuk a lehetőséget, hiszen egy zombikkal teli épületben senkitől nem lehet elvárni, hogy ne haljon meg csak azért, mert mi előbb valami mást szeretnénk elvégezni. Ez a szigorú szabály a főküldetésekre is érvényes: ha nem sikerül a fontosabb szereplőkkel a megfelelő időben és helyen találkozni, vagy

E helyzetekben fényképezve rengeteg tapasztalati ponthoz juthatunk. Persze lehet, hogy leeszik az arcunkat...



“Bár egyszerű akciójátéknak tűnik, sztorija izgalmas, kidolgozott rémmese.”

nem úgy alakul a megoldás, ahogy szeretnénk, akkor bizony a főszál megszűnik létezni, és Frank sosem jön rá, hogy mi okozta Willamette tragédiáját. A Dead Rising legjobb tulajdonsága azonban éppen ez: akkor sincs semmi, ha történetesen nem nyomozunk ki semmit, nem igyekszünk, hogy összegyűjtsük a megoldáshoz kellő infókat – hiszen ki az, aki egy majdnem üres bevásárlóközpontban csupán detektívesdit szeretne játszani?

HALÁLESET MIATT ZÁRVA

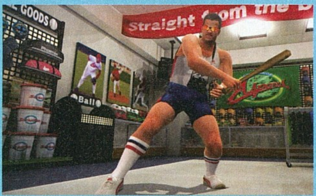
A történetnek helyet adó Willamette Parkview Mall ugyan képzeletbeli hely, de hűen követi az átlagos amerikai bevásárlóközpontok koncepcióját: két emelet, több, téma alapján csoportosított épületszárny, rengeteg bolttal, étteremmel, mozival, középen kerttel, és persze hatalmas parkolóházzal. Mivel pillanatnyilag a biztonsági őrök és az eladók mással foglalatoskodnak, lehetőségünk lesz mindarra, amit az ember mindig is ki akart próbálni: büntetlenül magunkhoz vehetünk szinte bármit, amit csak az üzletek polcán találunk. Persze a játék koncepciója leginkább arra épül, hogy a törvénytelenül eltulajdonított tárgyakkal zombicsontokat aprítunk, de akkor is, még a homokozó-típusú játékoknál is csak ritkán kapunk ekkora szabadságot. Golfütő, pénztárgép, gyémántok, tuja cseréppel, gördeszka, bevásárlókocsi, műanyag lézerkard – csak néhány az olyan eszközök közül, amik valamilyen szempontból megfelelnek a hullák ellen, de a gyilkolás (illetve a halottgyalázás... na jó, szóval a harc) még nem minden: Frank átöltözhet az átlagos férfi igényeit cirka hétszeresen meghaladó számú ruhába, és ha még ez sem elég, unalmas perceiben megpróbálhatja kabalafigurák fejét húzni a zombik nyakába. Jó fotóriporterként persze a fent felsorolt munka- és szabadidős tevékenységéről tömérdek fényképet is készíthet, amik nem csak a játék közbeni pillanatok megörökítését szolgálják.

MINDEN SZINTEN SZINTE MINDEN

Frank természetesen a nagy aprítás közben szintet is léphet, sőt: a játék egyetlen mentett állással működik, vagyis ha teljesen elölről akarjuk kezdeni, azt az állást kell törölni, amúgy addig a hetvenkét órát ugyan újrakezdhetjük, de a főhős tapasztalati szintje marad annyi, amennyit a legutóbbi mentés alkalmával elértünk. Elsőre ugyan meglepő ez a megoldás, és a fejlesztők

EZ A JÁTÉK nem az a film!

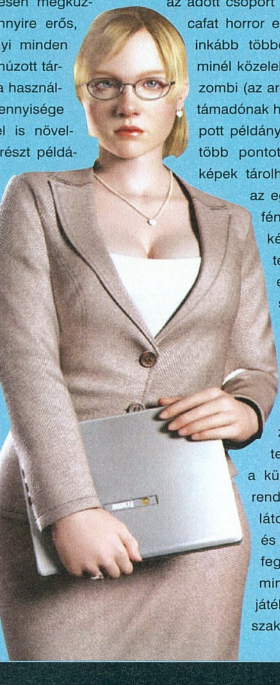
Ha jártas vagy a zombis filmkultúrában, feltűnhet, hogy az alapsztori hasonlóságot mutat George A. Romero 1978-ban bemutatott, A holtak hajnala című mozijával (vagy a 2004-es változattal). A játék készítői fórumon hangoztatják, hogy véletlenről vagy a kreatív elmék közös tudatalattijáról van szó, és nem a filmet nézve támadt kedvük shoppingolni. Mivel botrány nem lett a dologból, valószínűleg hittek nekik – vagy egyszerűen csak elfér a két dudás egy plázában.



A szabadon feltúrható boltok persze ingyen ruházkodási lehetőséget is jelentenek

tisztában voltak azzal, hogy ez a rendszer viszonylag csekély számú rajongónál nem rúgja majd el a pöttyöst, de a játék nehézsége megköveteli ezt: huszadik szint alatt szerintem kérdés nélkül boldoggá avatnak bárkit, ha sikerül végigvinnie a főszálat – jól jön, ha a játék elején már kicsit potensebb riporterrel állunk neki, és még csak nem is csalás, hiszen korábban minden egyes szintért keservesen megküzdöttünk. Azt, hogy Frank mennyire erős, gyors és képzett, hogy mennyi minden fér a „zsebébe" és hogy az előhúzott tárgyakat milyen hatékonyan tudja használni, a szerzett presztízspont mennyisége mutatja, amit több módszerrel is növelhetünk kalandjaink során. Egyrészt például harcolhatunk a zombikkal, ami bár lassú, de módfelett vidám útja a szükséges pontok megszerzésének. Aztán segíthetünk a plázában rekedt többi túlélőnek, akiket érdemes visszakísérni az eredetileg a biztonsági őrök pihenőhelyéül szolgáló védett helyiségbe, hogy aztán több ezer presztízspontta hálálják meg igyekezetünket. Megküzdhetünk azokkal a túlélőkkel, akik a menekülés helyett inkább a mentális összeomlás egyszerűbbnek tűnő útját választották. További jutalom jár a cselekményszál egyes küldetéseinek helyes megoldásáért, és ami a legjobb: fotózhatunk is.

> “A Dead Rising egész biztosan minden idők legvidámabb rémjátéka!”



„ÉS MOST MINDENKI MONDJA: HÖÖÖRRR..."

Ha a játékban bármikor fényképezünk egyet, a program különböző szempontok alapján kiértékeli a készített képet. Elsősorban téma szerint csoportosít, vagyis megállapítja, hogy a fotó erotikus, horror, drámai, brutális vagy valami elcsípett vicces jelenet. Minél inkább megfelel az adott csoport igényeinek (sok véres cafat horror esetén, például), minél inkább többen szerepelnek rajta, minél közelebb van a legközelebbi zombi (az arcunktól fél centire épp támadónak ható testtartásban lekapott példányokért extra jár), annál több pontot kapunk jutalmul. A képek tárolhatók, visszanézhetők, az egyetlen korlát, hogy a fényképezőgépbe időnként új elemeket kell tennünk – persze ez egy becsületkasszás plázában nem lehet probléma.

72 ÓRA A HALÁL

A fent részletezett „bármit megtehetsz" játékmód, a küldetés- és mentésrendszer egészen ritkán látott megközelítése és a nem mindennapi fegyverarzenál mindmind hozzájárultak a játék sikeréhez. Mind a szakma, mind a közönség szerint klasszikusról beszélünk, és ezek nem csupán nagy szavak – aki részese volt már Frank West kalandjainak (és nem rettentette el az ördögi nehézségi szint), az tudja, miről beszélek: csak még száz zombi, csak még egy túlélő... Plusz élményt jelentenek az X360-as változatban elérhető achievementek (afféle jutalmak a játékban mutatott különleges teljesítményért), melyek szintén a humoros vonalat hozzák – például a „Frank, a strici" cím elnyeréséhez egyszerre nyolc női túlélőt kell terelgetnünk a biztonságot nyújtó szoba felé; reméljük ezek átkerülnek PC-re is, bár a Lost Planet korábbi fapados portolása e téren nem sok jóval kecsegtet...

Igazság szerint jellemző a mai játékvilágra, hogy egy olyan alkotás emelkedik ki a tucatjátékok közül, amiben a tucatjátékok jegyeit ötvözik a játékmenetben, a minőséget pedig nem csak a készítők odaadása biztosítja, hanem az a tény is, hogy a koncepció azzal együtt sikeres, hogy valójában végtelenül egyszerű – egy nagy zárt hely, egy halom mozgatható tárgy és zombik. Mi kell még?

Na igen, a PC-s változat. Erről csak azt tudjuk, hogy jön, mégpedig a nyár előtt meg kell érkeznie. A képek még konzolról valók, de a Capcom korábbi átiratait figyelembe véve pixelre ilyen élményre kell számítani.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	90%
VÁRHATÓ SIKER	80

A zombis gumicsont egészen újszerű rókabőrben, avagy hogyan csináljunk hozott anyagból jót. Az átlagból kiemelkedő mókafaktor megéri azt az idegbajt, amit a játék nehézsége miatt kapunk majd, remélhetőleg minél előbb.

MIGUEL

PRO: Egy zombikkal tömött plázában szertelenkedhetünk, megkötések nélkül.

KONTRA: Piszkos nehéz tud lenni, ha nem akarunk többször is nekifutni

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

FARSANGI AJÁNLATUNK!

Sims 2 Szabadidő* 7 490,- | Unreal Tournament 3 4 990,- | Test Drive Unlimited 3 990,- | Gears of War 4 990,-

Call of Duty 2 2 990,- | Starcraft Gold 1 990,- | Diablo 2 Gold 3 990,- | Warcraft 3 Gold 3 990,- | Colin McRae DiRT 4 990,-

Kane & Lynch 3 990,- | World in Conflict 3 990,- | FIFA 07 3 990,- | NFS Carbon 3 990,- | Battlefield 2 Deluxe 3 990,- | Empire Earth 3 3 990,-

Star Trek Legacy 1 990,- | Battlestations Midway 1 990,- | Tomb Raider Anniv. 2 990,- | FEAR Gold 2 990,- | Timeshift 3 990,- | Overlord 3 990,-

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Age of E. 1 Gold + 2 Gold..2 990
Age of Empires 3 HUN 2 990
Age of Mythology Gold 2 990
Agon HUN..........................1 990
Agon 2 HUN........................4 990
Anno 1503 Gold.................1 990
Anno 1701 HUN.................4 990
Baldur's Gate Saga............3 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 + Spec. Forc...3 990
Battlefield 2 Complete......11 990
Battlefield 2142 Deluxe....11 990
Battlestations Midway 1 990
Battlestrike 3 féle, /db 1 990
Beowulf..............................6 990
Bionicle Heroes..................1 990
Bioshock 6 990
Blazing Angels 2 ....6 990
Blitzkrieg Anthology 2 990
Blitzkrieg 2 ....2 990
Boiling Point HUN 1 990
Brothers in Arms HUN 2 990
Brothers in Arms Earned.. .2 990
Bus Driver 1 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 ....2 990
Call of Duty 2 GOTY 3 990
Call of Duty 4 Modern W*.. 9 990
Cars (Verdák).....................6 990
Céh 2 (Guild 2) HUN..........6 990
Céh 2 kiegészítő HUN 4 990
Championship Man. 07......1 990
Championship Man. 08......3 990
Chessmaster 11 GM. Ed....4 990
Chronicles of Narnia 1 990
City of Heroes+Villains /on.5 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4.......................2 990
Civilization 4: Warlords 3 990
Civ 4: Beyond the Sword ...3 990
Civ 4 Complete 6 990
Code of Honor idegenlégió.2 990
Codename Panzers P1 HU ..990
Codename Panzers P2 HU ..990
Cold Fear 2 990
Colin McRae DiRT, HUN....4 990
Command & Conquer pakk7 490
Generals Deluxe 3 990
Tiberium Wars HUN 11 990
Commandos Strike Force. .1 290
Company of Heroes 6 990
Company of H. :Opposing .6 990
Company of H. Gold 11 990
Cossacks 2 Gold................4 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
CSI Hard Evidence 5 990
Dark Messiah of M&M HU..4 990
DarkStar One.....................1 990
Diablo 2 + Lord of Destr.....3 990
Disciples 2 Gold.................1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 ....3 990
Driver 3 ....1 990
Driver Parallel Lines...........4 990
Ducati.................................990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Empire Earth 2 Gold HUN .1 990
Empire Earth 3 HUN 3 990
Enemy Territory:Quake W..7 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
F1 Padlógáz HUN..............1 990
Fable HUN..........................3 990
Faces of War......................2 990
Fahrenheit..........................1 990
Fall: Last Days of Gaia HUN.990
Fantasy Wars......................4 990
Far Cry...............................990
F.E.A.R. Gold HUN 2 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HUN......................3 990
FIFA 08 HUN....................11 990
FIFA Manager 07 ....3 990
FIFA Manager 08 ....11 990
Flatout 2.............................1 990
Flight Simulator 2004.........4 990
Flight Simulator X Deluxe 11 990
FS X: Acceleration 9 990
FS 2004 ill X kieg., /-től......5 690
Full Spectrum Warrior........1 990
Fuvarmágnás HUN 5 990
Gears of War HUN.............4 990
Ghost Recon Adv. W. 2 990
Ghost Recon Adv.. W. 2.....5 990
Glory of the Roman Emp. ..1 990
Godfather (Keresztapa) 3 990
Golden C. (Arany iránytű) ..9 990
Gothic 2 Gold......................1 990
Gothic 3 HUN......................4 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City.....................2 790
GT Legends HUN 1 990
GTR (FIA GT R.) HUN 1 990
GTR 2 ....4 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions...........6 990
Guild Wars Nightfall 6 990
Guild W Eye of the N. kieg.5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
Haegemonia Gold HUN 1 990
Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 11 990
HL2,Ep.1,Ep.2,Team F. 2,Portal
Halo 3 990
Hard Truck: Apocal. Wars ..1 990
Hard Truck Apoc: Rise of...4 990
Harry Potter 1-4, /db. 3 990
HP 5 Főnix rendje HUN 7 490
Helldorado('Desperados3') 3 990
Hellgate London 11 990
Heroes 3 alap+két kieg......1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HUN 4 990
H. 5 Hammer of Fate HU .4 990
H. 5 alap+Hammer.. HU...6 990
Hidden & Dangerous 2 G...1 990
Hospital Tycoon HUN 3 990
Hoyle, 5 féle, /db................2 990
Ice Age 2............................1 990
Icewind Dale Saga.............1 990
IGI 2: Covert Strike 2 990
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Jack Keane HUN 4 990
Jacked 1 990
Jade Empire Spec. Ed. H ..3 990
Jericho (C. Barker) HUN....7 990
Joint Task Force HUN........1 990
Juiced 2 ....7 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN..3 990
Kane & Lynch (+film) 3 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3 ....2 990
King Kong 2 990
Knights of Honor 1 990
L'ecsó (Ratatouille) 6 990
Legacy of Kain: Defiance...1 290
Lego termékek, EVM, /db ..1 990
Lineage 2 + 60napos k. ...10 990
Loki 6 990
Lord of the Rings Online 9 990
LotRO Gold (fémdobozos)11 990
LotRO Gamecard 60 nap...7 990
Mafia 1 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne ..11 990
Medieval Lords HUN..........1 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Medieval 2 extra kiadás 7 990
Medieval 2 Kingdoms 8 990
Mézengúz 6 990
Moorhuhn 4 féle, /db..........1 990
Mortyr 3 HUN 2 990
Moto GP 2..........................1 990
Moto GP 07........................9 990
Moto Racer 3 Gold.............1 990
NBA Live 07 ....3 990
NBA Live 08 ....11 990
Need for Speed Most W.....3 990
NFS Carbon HUN 3 990
NFS ProStreet HUN 11 990
Neverwinter Nights pakk....3 990
Neverwinter Nights 2 ....7 990
NHL 07...............................3 990
NHL 08 ....11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Overlord HUN 3 990
Overspeed HUN 2 990
Painkiller 1 990
Painkiller 2 Overdose.........6 990
Panzer Elite Action.............1 990
Paraworld HUN..................1 990
Phantasy Star /online.........8 990
Pokoli Szomszédok HUN......990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Port Royale 2 HUN 1 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Pers. Two Thr......2 990
Pro Evolution Soccer '08 ...8 990
Project Snowblind 1 290
Quake 4 ....3 990
Rail Simulator..................11 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman Raving RabbidsH 2 990
Red Faction 2 ....1 990
Resident Evil 3...................1 990
Resident Evil 4...................5 990
Restaurant Empire HUN 990
Richard Burns Rally 1 290
Rise and Fall: Civ at War ...3 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .3 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx 1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HUN 1 990
Runaway 2 HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 2 990
Rush for the Bomb HUN 3 990
Rush for Berlin Gold HUN..4 990
Sacred Gold.......................1 990
Safecracker........................990
Screamer 4x4 HUN.............990
Secret Files Tunguska 1 990
Settlers 10th Anniversary...2 990
Settlers 5 HUN...................2 990
Settlers 6 HUN...................6 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Silent Hunter 4 HUN 6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak H ..11 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kieg.pakk kétféle,/db 3 990
Sims 2 HUN 9 990
Sims 2 kiegészítő 7féle,/db 7 490
Egyetem, Éjszakák, Évszakok,
Vár az üzlet, Házi kedvenc,
Jó utat; Szabadidő (feb 22)
Sims 2 cuccok, 5 féle, /db..2 990
Bulis,Csili,Divatos,Mesés,Trendi
Sims laptopbarát 3 féle,/db 7 490
Soldier of Fortune 2 Gold...2 990
Soldier of Fortune Payback9 990
Spellforce Platinum............3 990
Spellforce 2........................4 990
Spellforce 2 Gold 7 990
Spiderman 3 ....9 990
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter C. Chaos Theory ..2 990
Splinter C. Double Agent ...5 990
S.T.A.L.K.E.R.....................6 990
Star Trek Legacy................1 990
Star Wars Battlefront 2.......5 990
KOTOR 2 ....3 990
Lego Star Wars 1 290
Lego Star Wars 2..............3 990
Republic Commando 3 990
Régebbi SW játékok, /-tól 3 490
Starcraft+Brood War 1 990
Starship Troopers 1 990
Stranglehold.....................11 990
Supreme Commander 7 990
Supreme C: Forged All. 7 990
Supreme C. Gold 11 990
SWAT 4 Gold HUN 1 990
S.W.I.N.E. - HUN 990
Született feleségek 2 990
Tabula Rasa /online 7 990
Tabula Rasa gyűjtői kiad..12 990
Terrorist T., 3 féle, /db,/-tól .1 990
Test Drive Unlimited...........3 990
Thief 3................................1 290
Timeshift HUN....................3 990
Tini M. Ninja Turtles 2 990
Titan Quest (Deluxe)..........6 990
Titan Quest Gold................9 990
Tomb Raider Angel of D.....1 290
Tomb Raider Legend 3 690
Tomb Raider Anniversary...2 990
Trackmania United HUN....1 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................9 990
Transp. Giant Gold HUN....1 990
UFO Extraterrestrials HUN 4 990
UFO pakk (2 HU, 1 angol) .5 990
Universe at War 9 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Virtua Tennis 3 ....8 990
War Front HUN 3 990
Warcraft 3+Frozen Throne.3 990
Warh. Mark of Chaos HUN 4 990
Warh. Dawn of War GOTY.3 990
Dawn of War Dark Crus. ..6 990
Witcher HUN......................7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze 1 990
World in Conflict HUN........3 990
World of Warcraft /online ...3 490
Burning Crusade kieg. 4 990
BattleChest (alap+BC).....8 990
60 napos Gamecard 7 990
X3: Reunion.......................1 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.02.14-03.10., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – /db Darabonkénti ár – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

Csöndes dombi éjszakák **írta · Stöki**

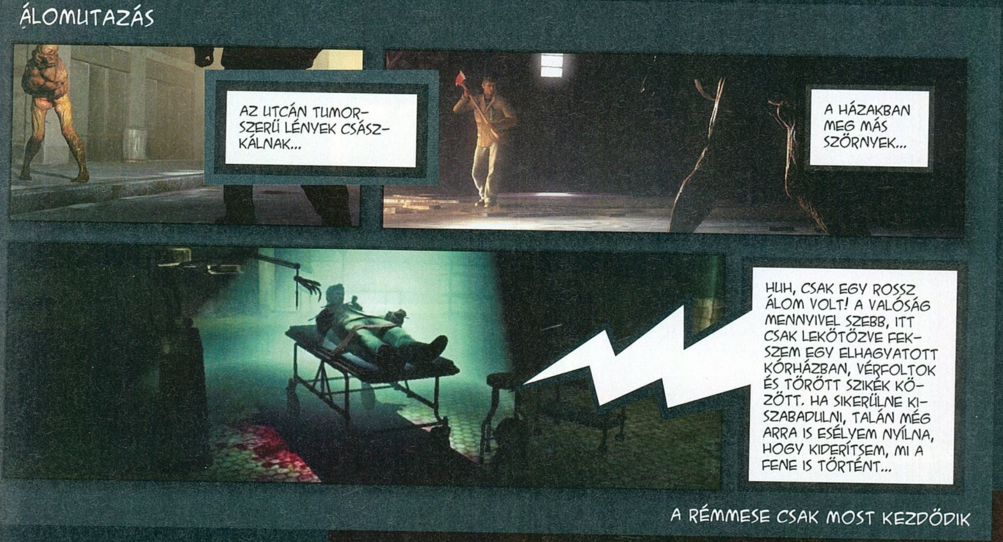
SILENT HILL V

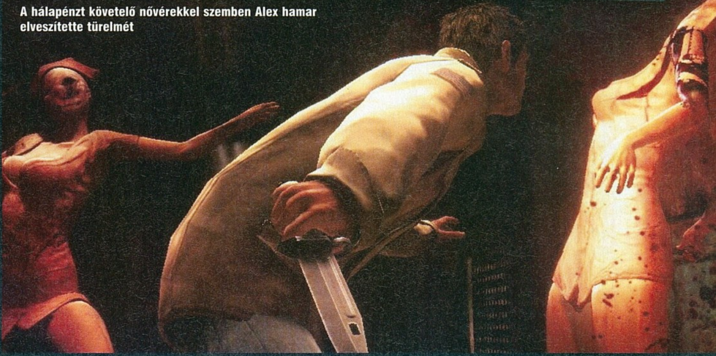
fejlesztő > The Collective kiadó > Konami web > konami-data.com/silenthill

A Kollektíva egy 1997-ben alakult fejlesztőstúdió, akik megértek már mindent: kritikai sikert és kereskedelmi bukást (Wrath Unleashed), kritikai bukást és kereskedelmi sikert (Star Wars Revenge of the Sith), valamint mindkét tényező szempontjából éljenzést (Buffy the Vampire Slayer) és fújolást (Mark Ecko's Getting Up). Ma már a Foundation 9 cég égisze alatt dolgoznak, 2007 októberétől pedig a Shinyt is magukba olvasztották.

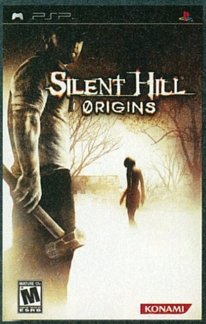
A Silent Hill az egyik legjobb – ha nem a legjobb – sorozat abban a félig a kaland-, félig az akciójátékokból merítő műfajban, amit túlélőhorrorként ismerünk. Ha a kisebb vadhajtásokat nem számítjuk, már a széria ötödik része készül, csakhogy ezúttal a korábbi alkotók nélkül. Uramatyám, mi lesz ebből, kérdezheti az egyszeri Silent Hill-rajongó. Az előző részek mindegyikében oroszlánrészt vállalt a Japánban dolgozó Team Silentként ismert csapat, de az egyelőre csak Silent Hill V-

> **“Bár a főhős katona, túl sok lövöldözésre ezúttal sem kell számítani a játékban”**




A hálapénzt követelő nővérekkel szemben Alex hamar elveszítette türelmét

ként beharangozott új folytatást a Konami a The Collective-ra bízta, akikről legjobb esetben is csak a megbízható középszer juthat eszünkbe (eddig csak a Buffy the Vampire Slayer volt igazán kiemelkedő tőlük). Legyenek bármilyen tisztes iparosok is ők, egy újabb Silent Hill-epizódhoz igazi géniuszok kellenek, olyan emberek, akik gyakorlatilag egy tehetséges horrorfilmrendező munkáját végzik el: apránként adagolják a feszültséget és megfelelő hangulatteremtő eszközökkel elérik, hogy a játékos ne merjen levegőt sem venni a képernyő előtt. Nem csoda, hogy a folytatást több fórumon máris elkapálták a keményvonalas rajongók, de azért korai lenne még temetni a játékot, már csak azért is, mert a The Collective felkérte tanácsadónak azt a Yamaoka Akirát, aki két korábbi Silent Hill producere volt, és aki az egyik legfontosabb hangulati elemet, a zenét szerezte a korábbiakban.



EREDETVIZSGÁLAT Silent Hill Origins

A Konami négy rész után 2007-ben végre eljutott odáig, hogy elvarrja a Silent Hill-sztorik néhány szálát, és választ adjon arra a kínzó kérdésre, hogy most akkor pontosan mi a bánattól is van az, hogy egy kisváros rémálomszerű pokollá vált, és látszólag válogatás nélkül hív magához mit sem sejtő embereket. Ennek megfelelően az Origins sztorija az első négy Silent Hillnél korábban játszódik (egészen pontosan hét évvel az első előtt), főhőse pedig egy kamionsofőr, aki éppen ott van a városban akkor, amikor a gebasz beüt, vagyis amikor egy Alyssa nevű kislány elégetésével egy szekta megpróbál életre kelteni egy gonosz istent. Érdekesség, hogy a fejlesztők először egy FPS-szerű, a Resident Evilre emlékeztető nézetet gondoltak ki a programhoz, és szokatlanul nagy mészárlások szerepeltek a játékban – mindezt lesújtó kritikával fogadták az újságírók, éppen ezért visszatértek a jól bevált külső nézethez és a sejtelmesebb hangulathoz. A PSP-re már kapható játék az év második felében PS2-re is megjelenik.

Ez a régi Csendes Domb: betegesen kinéző nővérek, ártatlannak tűnő kisgyermek, vérfoltok mindenütt...

VARJÚDOMBI MESÉK

A Silent Hill sikerének titka egészen biztosan nem az eredetisége, mert az alaphelyzet – hogy tudniillik a címadó város egy olyan hely, ahol mindenféle természetfölötti gonoszságok történnek, amik múltbéli borzalmakra, bűntudatra és egyéb pszichodrámai toposzokra vezethetők vissza – nagyjából annyira ötletes, mint egy B-filmes mozi. A sorozat inkább a tökéletes tálalásnak köszönhette népszerűségét: annak, hogy minden csavar a helyén van, de azért picit másként, mint a hasonló játékokban. Hogy például a zombiszerű lények különböznek a más horrorokban látott zombiktól – csak apróságokban ugyan, de épp eléggé ahhoz, hogy a játékos sokkal nyugtalanabbnak érezze magát tőlük. Mert úgy vonaglanak, másznak. Mert olyan hangokat adnak ki. Mert olyan váratlanul jönnek elő és tűnnek el a ködben, ami nélkül Silent Hill elképzelhetetlen lenne.

Szóval az ördög (és a gonosz) ezúttal tényleg a részletekben lakozik, éppen ezért a Silent Hill V sztorija nem sokat mond arról, hogy mennyire lesz félelmetes a játék.

Keménykötésű főhősünket ezúttal Alex Sheppardnek (más források szerint Shepherdnek) hívják, foglalkozására nézve háborús veterán, aki éppen visszatér a Nagy Leves túloldalán elvégzett bevetéseiről. Alexet rossz hírek várják otthon: apja lelécelt, anyja katatóniába esett, kisöccsének nyoma sincs. A szálak Silent Hillbe vezetnek, aztán ott jól össze is kuszálódnak. A cselekmény kibogozásában Alex régi iskolai barátja, Ellie segít, aki valószínűleg játszható karakter is lesz a játékban, és mivel egy csinos szőke nőről van szó, a szerelmi szál sem elképzelhetetlen (ez persze egy Silent Hill, szóval happy endre nem számítunk). De ahogy lenni szokott, a készítők hétpecsétes titokként őrzik a sztori részleteit, még azt is csak sejteni lehet, hogy a korábbi részek hagyományainak megfelelően többféle befejezést is előcsalogathatunk majd, és hogy ezek egyike a tradicionális easter egg, az ufós végjáték lesz.

FOLYTASSA, NŐVÉR!

Alex tehát megérkezik Silent Hillbe, igaz nem egészen úgy, ahogy elképzelte. Eleinte Sheppard's Glenbe, szülővárosába indul, ami apránként átalakul a rémálmoktól gyötört Silent Hillé. Már a játék nyitójelenete erős lesz, egyben ismerős a Jákob lajtorjája című lélektani horrorfilmből: főhősünket egy kórházi ágyra szíjazva gurítják valakik, valahova, aztán magára hagyják. Alex felkel, és amikor kicsit körülnéz, talál néhány zsírkrétarajzot, amiket öccse készített, és amik arról árulkodnak, hogy a kissrác nincs valami jól. Aztán megérkeznek a nővérek. A Silent Hill-szériában szereplő Alchemilla kórház az egyik legnagyobb parafaktor a sorozatban, ez az ötödik részben sem lesz másként. A Silent Hill-játékok szörnyei soha nem egyszerű rémségek voltak, hanem valamit mindig szimbolizáltak, általában a főhősök félelmeivel vagy bűntudatával összefüggésben. William Oertel, a játék producere szerint a nővérek a betegségtől való félelmet és a szexuális frusztrációt egyaránt megtestesítik majd, szóval képzeljünk el zombiszerű járással tántorgó, deformált arcú lényeket, akiknek történetesen tökéletes mellük vagy combjuk van. Nem kétséges ezek után, hogy milyen korhatárbesorolást kaphat a játék...

> „Akció helyett kalandelemek, véres horror helyett félelmetes thriller várható"

MONSTER CAPTURE

A többi szörny közül a készítők a Smogot, a Siamot és a Schismet említették meg interjúikban. A Smog a kórház kényszerzubbonyos bolondjaiból lett démon – a SH2-ben már volt ilyesmi, csak itt ezek a hólyagos tüdejű, magukból kifordult rémségek mérgező gázokat fognak eregetni. A két ember összeolvadásából keletkezett Siam keményebb ellenfél, sok végtagja közül egy hatalmas, bunkószerű nyúlvánnyal keseríti meg életünket. Végül a Schism egy nagyon gyors, nyurga humanoid kettéhasított fejjel, de az artworkök alapján biztosan számíthatunk még további szörnytípusokra. A lényekkel kapcsolatos érdekesség, hogy a legtöbb szörny animációját motion capture-rel vették fel. Na nem igazi szörnyekkel, hanem hajlékony testű moz-

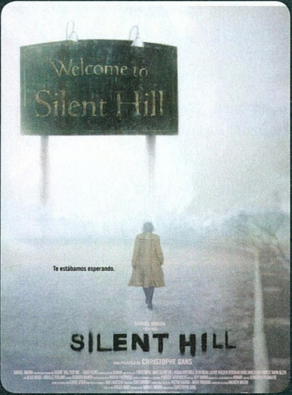
SILENT HILL Jövőkép

SILENT HILL Arcade

Japánban ősszel jön ki egy játéktermi gép, amiben a House of the Dead játékmenete kerül Silent Hill-környezetbe, vagyis ijedezés helyett plasztikpisztollyal nagyipari mészárlást rendezhetnek a játékosok, és a végső pályán főellenségként a Silent Hill legyőzhetetlen piramisfejű szörnyét is ki lehet benne végezni.

SILENT HILL Manga

A Silent Hill második és harmadik részének agytrösztjei összeálltak, hogy – szintén csak Japánban – elkészítsenek mobiltelefonra két interaktív mangafilmet. Emberi nyelven beszélő játékosok legfeljebb az ősszel érkező, már angol nyelvű könyvverzióval vigasztalódhatnak.



SILENT HILL Film 2

Az első, 2006-os Silent Hill-mozi nagyon korrekten összerakott film volt, a TriStar stúdió pedig szívesen készítene hozzá folytatást. A rossz hír az, hogy az első rész kreatív stábja – beleértve a rendezőt, Roger Avaryt – egyéb elfoglaltságaik miatt nem tudnak részt venni a projektben.

gásszínészeket alkalmaztak. Így a Siam mozgása például idegenségével együtt is emberszerű lesz, ugyanis valóban két, összekapaszkodott ember adta elő egy stúdióban. A szörnyek viselkedésében egyébként is sok újdonság lesz a korábbi részekhez képest. Például zárt ajtókon is át tudnak majd törni, és legtöbben nagyon érzékenyek lesznek a fényre és a hangra.

PENGÉKRE HANGOLVA

Bár Alexnek van katonai múltja, továbbra sem lesz jellemző a játékra, hogy bőkezűen bánik a lőfegyverekkel. Főhősünk így megsütheti harctéri tapasztalatait, leginkább pisztoly és shotgun nélkül, közelharci műszerekkel fog mászkálni a játékidő legnagyobb részében. Vagyis a kés, a vascső és az – ó, igen! – tűzoltófejsze lesz a főszerepben. Sajnos nem tudni, hogy milyen harcrendszer társul majd ehhez a koncepcióhoz, de reméljük, a készítők túllépnek a lehető legrosszabb konzolos megoldáson, az „egy gombot kell nyomkodni, de azt nagyon" klisén. Erre jó esély van, mert Oertel annyit azért elárult, hogy külön lesz enyhe támadás és mindent-bele-roham, és a mozgástár része lesz néhány menekülő animáció is, például egy olyan, amikor hősünk szó szerint lerázza magáról a ráakaszkodott szörnyeket. A fegyverek mellett még fáklya és a szokásos módon a szörnyek jelenlétére figyelmeztető rádió gazdagítja hősünk felszerelését és színesíti a játékmenetet.

A LÁTHATATLAN RETTENET

Hogy a technikai háttér is támogatja a játékos paráztatását, arra biztosíték a Havok fizikai motor és a trükközés a fényekkel és a hangokkal. A fizika modellezése itt leginkább abban kap szerepet, hogy ha a sötétben nekimegyünk valamilyen tereptárgynak, az egészen biztosan anyagának és tömegének megfelelően fog eldőlni, csörömpölni, összetörni, és természetesen minden ilyen akcióval magunkra vonjuk a figyelmet. A jó hír az, hogy ezt ki is lehet majd használni, sőt néhány feladvány során ki is kell majd használni: okosan zajongva elterelhetjük ellenfeleink figyelmét, esetleg egymásnak vezethetünk két szörnyet.

Újdonság még, hogy kötöttebb kameranézetek helyett szabadabban nézelődhet a játékos, ami ugyan azt jelzi, hogy a Silent Hill V kevésbé lesz filmszerű, mint a korábbi részek – a készítők talán ezért tartották fontosnak kihangsúlyozni, hogy lesznek azért filmes effektek (zizis kép, remegő kamera). A grafikára egyébként a hitchcocki iskola lesz jellemző: ahogy Brian Horton vezető grafikus fogalmazott, minél kevésbé látszik valami, annál ijesztőbb. A House of the Dead rajongóinak tehát nem ajánlott ez a játék sem, Silent Hillbe az ember nem zombit irtani megy, hanem túlélni. Ennek ellenére egy korrekt sebzésrendszer mutatja majd, hogy milyen sérüléseket okoztunk a szörnyeknek. Végül, mint mindig, a zene teszi fel a hangulatra a koronát: ezt a fentebb említett Yamaoka Akira fogja komponálni, akinek a neve azért garancia arra, hogy az eddigi Silent Hillekből is visszaköszön valami. Hogy aztán a The Collective mennyire megy majd a saját feje után és viszi el esetleg a szériát olyan irányba, amerre nem kéne, majd csak ősszel látjuk meg, amikor a konzolos – és valamikor később a PC-s – verzió megjelenik. Addig is készüljünk fel az álmatlan éjszakákra.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 50%

VÁRHATÓ SIKER 90

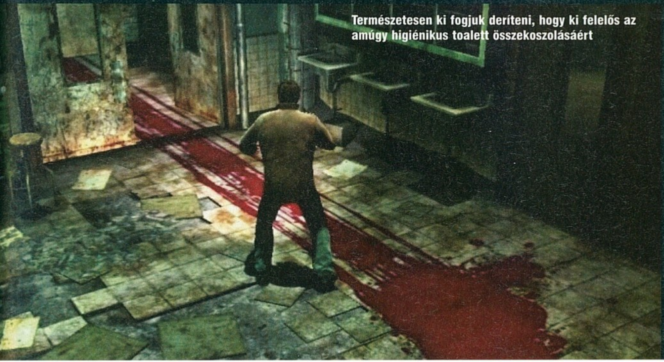
Egy új Silent Hill mindig nagy öröm, de az eddigiek a japán mesterek munkái voltak - reméljük azért a nagy öregek felügyelnek az amerikai ifjoncokra. A hangulattal és a grafikával nincs baj, a zene is ütni fog, úgyhogy már csak a játékmenetért kell imádkozni...

STÖKI

PRO: A látottak és az ígértek alapján igazi Silent Hill lesz

KONTRA: Az új csapattal kapcsolatban vannak fenntartásaink

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4



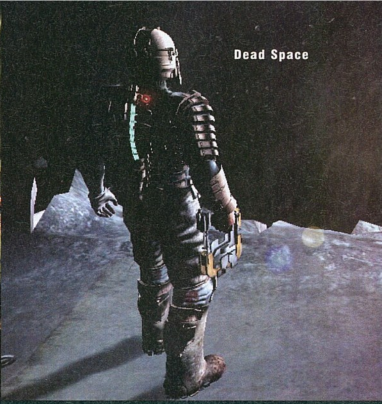
Természetesen ki fogjuk deríteni, hogy ki felelős az amúgy higiénikus toalett összekoszolásáért

Egyedül az űrben írta · Pengusz

DEAD SPACE

fejlesztő > EA Redwood Shores kiadó > Electronic Arts web > www.ea.com/deadpsace

Az EA Redwood Shores legrégebbi sorozata a golfos Tiger Woods PGA Tour, de néha-néha más témák felé is kitekintenek. Készítettek például már James Bond FPS-t, az ő nevükhöz fűződik a Godfather, és nemrég ott állították le a „Gyűrűk Ura Oblivion", a White Council fejlesztését is.



A horror az ember állandó rettegési vágyának köszönheti sikerét: bármilyen érthetetlen és paradox, az emberek szeretnek félni. Mindegy, hogy könyvekről, filmekről, vagy éppen játékokról van szó, ha az adott dolog amúgy igényes, a horrort kedvelők vevők lesznek rá. A játékok terén is burjánzik a stílus (vagy inkább a horrorhangulat), csak idén kapunk egy új Resident Evilt és egy új Silent Hillt, érkezik az Alone in the Dark és konzolokra a Condemned folytatása is. Az EA eddig nem jeleskedett a horror játékok – vagy akár a felnőtt korosztálynak készült játékok – gondozásában, ám mindez változóban van. Készülő játékuk, a Dead Space egy új csapásvonal első futára lehet, hiszen egy horror, és ami még jobb, egy sci-fi horror elkészítésén fáradoznak idestova már több, mint másfél éve az EA Redwood Shores stúdióban. A játék producere, Glen Schofield nem rejtette véka alá elképzeléseit a Dead Space-szel kapcsolatban: „a valaha létezett legrémisztőbb játékot szeretnénk elkészíteni."

HALÁLHAJÓ – KICSIT MÁSKÉPP

Az EA lehetőséget biztosított nekünk a játék eddig elkészült néhány pályájának kipróbálására (egyelőre csak X360-on, de a nemrég bejelentett PC-s verzió pixelre ugyanolyan lesz). Miközben beállították a tesztgépet, kezembe kaptam a játék alaptörténetét egy mesterien kivitelezett képregény formájában is, melyet átlapozva kellemes borzongás fogott el. A történet néhány száz évvel a jövőben játszódik, ahol már kolonizáló és bányászhajók szelik az űr sötétjét, lakható és benépesíthető bolygók után kutatva.

A Dead Space-ben egy teljesen hétköznapi űrhajószerelő és -karbantartó bőrébe bújhatunk, akit egy elromlott kommunikációs rendszer miatt vezényelnek ki

ARSENAL

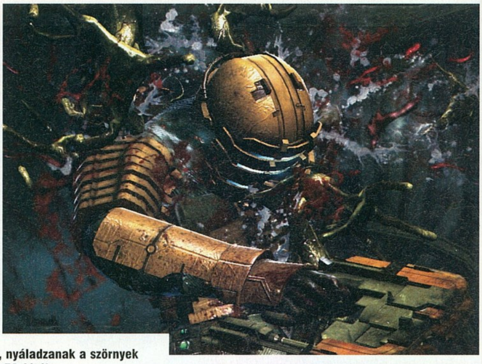
Plasma CUTTER: A plazmavágó egy bányászeszköz, mely néhány tízméteres távolságba képes eljuttatni forró lövedékét.

Line GUN: Funkciójában leginkább egy shotgunra emlékeztető, kinézetében pedig egy nagy sárga karmot imitáló lőfegyver, főként csoportok ellen volt hatékony – már csak azért is, mert a „tárban" egyszerre csak egy lőszer fér el.

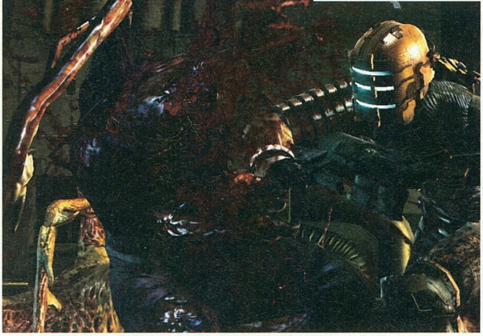
Pulse RIFLE: A gépfegyver jövőbeli megfelelője, leginkább a Quake 3 „hógolyóvetőjére" hasonlít kinézetében. Ha véletlenül sikerül hozzá sok lőszert gyűjteni, iszonyatos mészárlást vihetünk véghez vele.

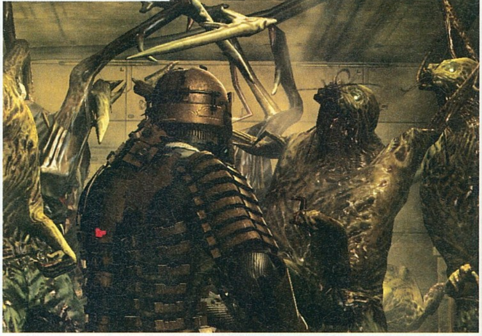
Statis GUN: Szintén a bányászszakmából lopott eszköz, mely a láva lehűtésére szolgált eredetileg. Ez ideiglenesen lelassítja az ellenfeleket, így Clarke-nak több ideje marad reagálni.

Ez a kép cirka három másodperccel Isaac halála előtt készült



Fröcsög a vér, szenved a hős, nyáladzanak a szörnyek - ez tényleg nem az a tipikus EA-játék...





néhány társával együtt egy meghibásodott hajó, az USG Ishimurat legutóbbi ismert helyére. Ez egy hatalmas szerkezet, mely több kilométeres hosszával, és ezer embernyi legénységével együtt gyakorlatilag egy élő sziget az űr végtelen tengerében. Feladata az, hogy különböző bolygók nyersanyagaiból mintákat vegyen és elemezze azokat, ám a kapcsolat egyszer csak megszakadt. Itt jön képbe hősünk, akinek becses neve Isaac Clarke. Clarke és pár fős karbantartó csapata a helyszínre érkezve megkezdi a kommunikációs rendszer megjavítását, ám Clarke elkeveredik a brigád többi tagjától, és később sem tud csatlakozni: a személyzet nagy része ugyanis eltűnt és a maradék tagok is valamiféle idegen létforma irányítása alatt állnak. Ebben a reménytelen helyzetben kell felkutatnia maréknyi csapatának talán életben maradt tagjait, és kiutat találnia ebből a gigantikus méretű komplexumból.

Mivel nem zsoldoskatona és kiképezve sincs hasonlóan veszélyes helyzetekre, fegyverzetéül is csak a bányászatra kifejlesztett, helyben talált eszközöket tudja használni – ez eleinte csak egy gyorsan lemerülő, gyenge tűzerejű, apró hatótávolságú pisztolyt jelent. Mérnöki ismereteit felhasználva kénytelen a rendelkezésre álló alapanyagokból idegen életformák kioltására alkalmas fegyvereket alkotni, illetve a jelenlegieket továbbfejlesztenie.

ŰRAKCIÓ

Saját magunkat körülbelül a Gears of Warban megszokott szögből, hátulról láthatjuk, de a lassabb játékmenetnek és az inkább thriller-elemekre épülő hangulatnak köszönhetően teljesen más jelentőséget kap ez a nézet. Rengeteg apróság, hangulati elem segít minket a hajó baljós atmoszférájának érzékelésében, az adrenalin egekbe pumpálásában, valamint a feszült légkör átélésében. Hogy egy másodpercre se zökkenjünk ki a játékmenetből, a képernyőn semmiféle életerő-kijelzőt, HUD-ot, vagy navigációs rendszert nem fogunk látni. A lényeges információkat, az állandó mozgásban lévő felszerelésünkről és fegyverünkről olvashatjuk le, melyek szerelgetése vagy átkalibrálása közben egy pillanatra sem áll le a játék. Az idegtépő hangulat megteremtéséért felelős az is, hogy Clarke alapbeállításként csak lassan gyalogol, s csak egy külön gomb megnyomásával lehet futásra ösztönözni. Futás közben pedig nemhogy tölteni, de még lőni sem lehet, köszönhetően idomtalanul súlyos, eredetileg bányászatra kifejlesztett páncélzatának!

“Az EA első horrorjátéka félelmetes hangulatával azonnali telitalálatnak tűnik!”

Bár manapság sok játék kínál automatikusan feltöltődő életerőt egy-egy komolyabb ütközet után, a Dead Space-ben természetesen ez nem így lesz: szinte imádkozni fogunk egy-egy életerő szérumért. Az életerőcsomagok mellett a történet előrehaladtával túlélőkre is bukkanhatunk, akik így vagy úgy, de megmenekültek az idegen megszállás elől. Ők egy pár tipp, netán új alkatrész erejéig a segítségünkre lehetnek, vagy esetleg ők maguk jelentik a továbbhaladást egy titkos átjáró megmutatásával, kóddal zárt ajtó kinyitásával.

Életerőnkhöz hasonlóan muníciónk is rendkívül korlátozott, ezért elfelejthetjük azt, hogy ész nélkül eresztünk bele egy egész tárat a ránk támadó rettenetekbe. Egy jól irányzott lövéssel a fejbe vagy a test másik gyenge pontjára nagyobb sikereket érhetünk el, hacsak nem akarunk töltényhiány miatt közelharcot vívni, ami számomra minden egyes alkalommal egyet jelentett a biztos halállal.

A NANORUHA KISTESTVÉRE

A Clarke öltözetéül szolgáló „ruha" egy meglehetősen érdekes darab, több egy futurisztikus kinézetű űrruhánál. Először is, a gerinctájékon végigfutó életerő-kijelzőn tudjuk az egészségi állapotunkat nyomon követni, ezzel kiváltották zódés után elkorcsosult emberi személyzetről van szó. Lemészárolva az első néhány torzszülöttet, és átnyálazva a fejlesztőktől kapott kis szörnybemutatót, mondhatom, hogy kinézetük kreatív grafikusokról tesz tanúbizonyságot. Aprólékosan kidolgozott, groteszk lények, né- többjátékos módja a játéknak, de a kérdésre kapott „Talán..." válasz mindenesetre bizakodásra ad okot. Amit eddig látni engedtek a játékból, az meglehetősen bíztató és reménykeltő – az pedig még ígéretesebb, hogy a hibákat alig mutató, még tavalyi keltezésű verzió a szándéknak meg-

ISAAC és CLARKE

Hősünk, Isaac Clarke neve a science-fiction két legnagyobb mestere előtti tisztelgés a fejlesztők részétől. Isaac Asimov a Robot-Birodalom-Alapítvány regénysorozat megírásával vált halhatatlanná a műfajt kedvelők körében. Ezek szerencsére már Magyarországon is hozzáférhetőek gyűjteményes formában, mindenkinek csak ajánlani tudjuk! Arthur C. Clarke szintén a sci-fi nagy triójának tagja (csak Robert Heinlein maradt ki a Dead Space főhősének nevéből, bár a játékban biztos lesz rá utalás), az ő nevét a 2001 Űrodisszeia írójaként ismeri a világ. Mindkettejük műveiből születtek már jó filmek, de a minőségi játékfeldolgozások még váratnak magukra.

Ez fejlettebb világ, mint a Doomé, itt a fegyver világítani is tud

azt, hogy bármiféle „mesterséges" csík éktelenkedjen a képernyő valamelyik sarkában. Másrészt különleges tulajdonsággal bír: közvetlen kapcsolatban áll a hajó kommunikációs rendszerével és ezáltal informál minket a környezetünkben található tárgyakról, folyamatos frissítéseket, figyelmeztetéseket, holografikus ábrákat és videoüzeneteket küld, de éppenséggel az adott fedélzet térképét is a ruhánkon keresztül kérhetjük le. Ezek az információk nagyjából a vállunk felett jelennek meg, kékes hologram formájában – de egyáltalán nem zavaró mértékben, s megvalósításuk is hihetetlenül szépre sikerült.

Ruhatárunkban található továbbá egy gravitációs csizma is, aminek nagy szerepe lesz a hajó sérült részeiben. A készítők állítólag rengeteg időt töltöttek NASA-dokumentációk átnyálazásával, a gravitációt vesztett tárgyak és anyagok, sőt, folyadékok mozgásának lemodellezése érdekében, hiszen például olyanra is lesz példa, hogy a hiányos gravitáció lesz egy főellenség legyőzésének a kulcsa.

A HALÁL EZER ARCA

Bizonyára sokakat érdekel, hogy tulajdonképpen hogyan néz ki az ellenfél? Kik ellen is kell élet-halál harcot vívni? A ránk leselkedő veszélyeknek millió arca van, hiszen egy fertőmelyikről még felismerhetőek az emberi vonások és lehet következtetni rá, mivel foglalatoskodott, amikor még ember volt. De ezek mellett klasszikus, csápos vérszomjas bestiákkal is találkozhatunk, melyek mindegyike saját harcmodorral bír, de szerencsére általában van saját, személyre szabott gyenge pontjuk is. Igaz, ezek nem világítanak, nem pulzálnak – sőt, külön kis minijátéknak lehet felfogni, hogy megkeressük, hogy kire mi hat legoptimálisabban.

Az egyedi taktikák odáig terjednek, hogy egyes ellenfeleinktől még a halál tettetése sem idegen, így még a földön fekvő holttestüket is csak kellő elővigyázatossággal szabad megközelíteni – ezt a második teremben örökre megtanuljuk, amikor az arcunkba ugrik egy hullaszerű csápos izé... Ha horrorjáték, akkor ne lehessen rajta gond nélkül végigszaladni – gondolkoztak az EA-nél, ezért is vezetik be a checkpoint rendszert – így tehát nem lesz lehetőségünk vadul kapkodni a Mentés opció után, ha esetleg sikerül legyőzni egy nehezebb ellenfelet. Az általam játszott bevezető pályarészletet körülbelül 15 perc alatt végeztem ki, de a fejlesztők állítása szerint a játék egy-egy pályaszakasza nagyságrendileg egy órát, vagy még annál is többet vesz majd igénybe, s a teljes történet végigtolása körülbelül 20 óra játékidővel. A fejlesztés jelen fázisában nem derült ki, hogy lesz-e felelően félelmetes és hangulatos volt. Az azóta kikerült képek alapján a grafikán bőven fejlesztettek, bár az mindenképpen megjegyzendő, hogy mozgás közben a fény-árnyék hatások sokkal szebbek, és egyáltalán, a bevilágítással mindenhol remekül játszanak. Meglátjuk persze, hogy milyenek lesznek a későbbi pályák, a gravitáció hiánya, meg a főellenfelek, de az eddig látott néhány helyszín, meg a később kapott információk alapján bízunk benne, hogy rémisztőbb lesz, mint a Silent Hill, és véresebb, mint a Fűrész...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	80

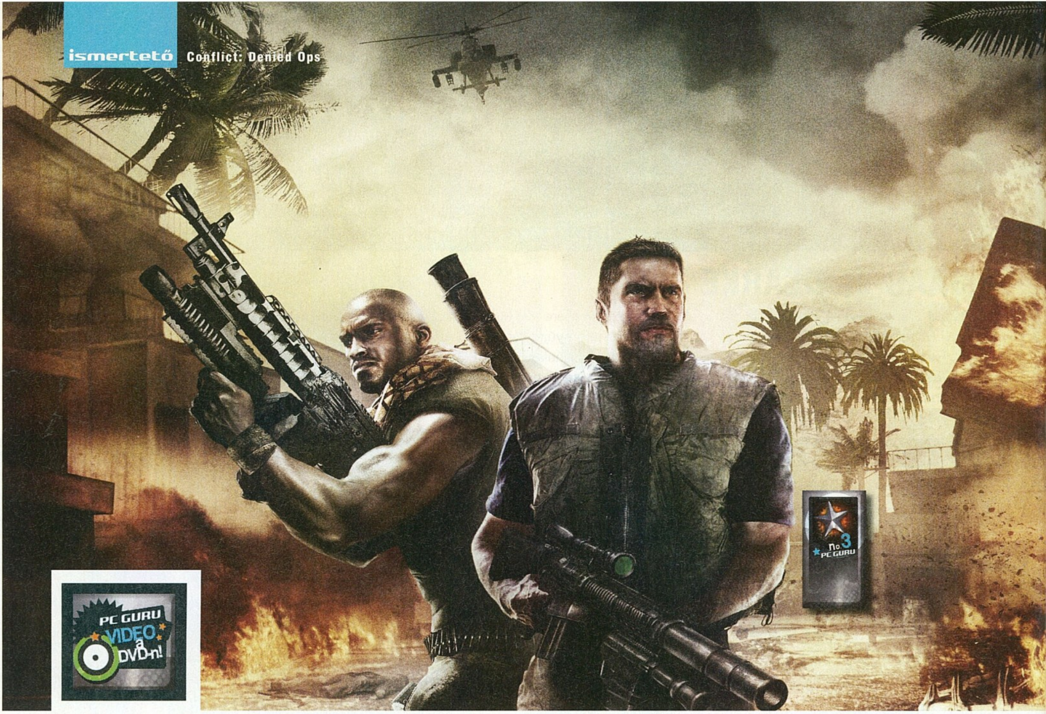
Egy horrorjátéknál a hangulat mindenek felett áll, és e tekintetben a Dead Space-nek nincs szégyenkeznivalója, ezt első kézből, néhány szívroham-közeli helyzet megélése után garantálni tudom. Remélj ük a játék később sem laposodik el, és akkor máris új klasszikusról beszélhetünk.

PENGUSZ

PRO: Már az első fél órában is rengetegszer ijedtem meg.

KONTRA: A főellenségeket még nem láttuk...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q3



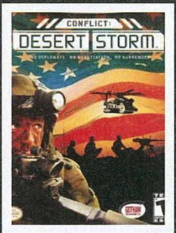
Defekt duó írta · Tika

Conflict: DENIED OPS

fejlesztő > Pivotal Games kiadó > CD PRojekt web > www.conflictdeniedops.com

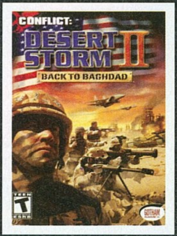
A Pivotal a néhai Pumpkin Studios fejlesztőiből alakult meg 2000 márciusában. A brit kompániát tulajdonképpen a jókor jó helyen megjelent Conflict széria (az Öböl-háború első interpretációja) emelte piedesztálra. 2003-ban ugyan tettek egy kísérletet, The Great Escape címmel, a klasszikussá vált Steve McQueen-féle mozi adaptálására, de leginkább a hatmilliós eladást produkáló Conflict franchise szekerét tolták...

A Conflict: Denied Ops cím ne tévesszen meg senkit, volt ez már Crossfire is, és hogy végül épp ötödszörre intik oda a kivénhedt bárzongoristát a nagy múltú sorozathoz – „Játszd újra Sam", az csupán a kapitalizmus diadala. Ez persze nem baj, így működik a világ, és ne merüljünk el abban a posványban sem, hogy mennyire trendi lett co-op beütésű stuffot hegeszteni multi-platform berkekben, inkább vizsgáljuk meg, érdemes volt-e a Conflict sorozat magvát adó négyfős alakulatot két harcosra redukálni, és a csapatbázisú szisztémát beáldozni az akcióért. Szívesen mondanám, hogy valami eredeti sztorival kényeztetnek minket, de a Venezuelában frissen hatalomra jutott diktátor, illetve a képbe kerülő afrikai és orosz kontakt, fegyverkereskedők, ellopott atomcuccok és hasonló klisék tengere vár ránk. Ezekre már csak azért sem érdemes tintát pazarolni, mert gyakorlatilag édes mindegy, hogy tengeralattjáró-bázison, vagy egy bálnavadász-telepen ténykedünk-e, ugyanis hőseink a foglalkozásuk rabjai. Mennek, ahová kell. Rendet tesznek, mert ez a dolguk, és mert a CIA egyik félkatonai szárnya, a Special Activities Division nem cserkészfiúk gyülekezete. A szervezet (valóban létező ága a CIA-nak, de ez gondolom nem meglepetés) egyébként olyan ex-eliteket toboroz a soraiba,



CONFLICT: Desert Storm 2002

2002-ben mutatkozott be a négy fős alakulat, akikre éppúgy rá lehetett húzni a brit SAS, mint az amerikai Delta Force egyenruháját. Az Öböl-háború volt a helyszín, ahol külső nézetből, taktikai shooterként jellemezhető mellékzöngékkel, korrekt csapatirányítással csábították a nagyérdeműt.



CONFLICT: Desert Storm 2 2003

A Pivotal itt már ráállt a sorozatgyártásra, és gyakorlatilag a „továbbfejlesztett" jelszót ragasztgatta a már ismert jellemzők mellé. Ahogy az alcím, a Back to Baghdad mutatja, újabb kanyart tettek hőseink Szaddam birodalmába, de a háború közepe helyett ezúttal mélyen a frontvonalak mögött.

Lesz tél, meg tavasz, hó és eső, de előbb-utóbb a lángok mindenhová trópusi hőséget varázsolnak.

akiknek a fegyverhasználat nem jelent gondot, és azonosulni tudnak azzal a filozófiával, hogy a Cég egy sikertelen misszió után egyszerűen leírja őket. A játékban felvonuló Reggie Lang és Lincoln Graves páros ilyesfajta „jómunkásemberek". Az alapkoncepció pedig arra a nem túl bonyolult szituációra épít, hogy hőseinket ledobják a világ egy-egy nem túl közeli, és nem túl barátságos pontján – a lokációkat figyelve, Ruanda, Szibéria, Oroszország, Venezuela, egyik sem éppen üdülőparadicsom – és szent feladatuk az adott pályán megfelelően elrejtett objektumhoz eljutni. E pontok halmaza információszerzéstől a konkrét megsemmisítésig, túszmentésig, minden effélét magában foglal, de ugyanakkor a nem kötelező jellegű másodlagos célok teljesítése – például a rabok kiszabadítása egy ízben ideiglenes fegyvertársakhoz juttat –, is hasznosnak bizonyulhat. Törekvéseinket zsoldosok, helyi felkelők akadályozzák, az éppen aktuális szituációnak megfelelően, és általában néhány helikopter, légpárnás jármű, vagy páncélos is tiszteletét teszi. Eddig semmi extra, ez gyakorlatilag a Soldier of Fortune receptje is lehetne, de itt ketten volnánk...

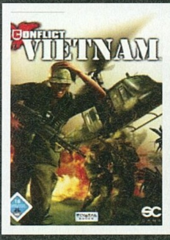
> **“A Conflict széria új vizekre evezett, de a frissülés nem hozott javulást magával.”**

MÍG A HALÁL EL NEM VÁLASZT...

Jóban, rosszban, egészségben és betegségben..., ismerős a szöveg ugye, és valóban, mint egy öreg házaspár, ezek ketten elválaszthatatlanok. Mármint Reggie a géppuskás (nehézfegyver-specialista), és Lincoln a buzgó katolikus, gondos családapa, aki mellesleg távcsöves puskával durrantja szét mások szürkeállományát, tehát mondhatjuk, hogy mesterlövész, és abból is a jobbik fajta. Az egészségben és betegségben kitételt is illik komolyan venni, hiszen ha valamelyikük megroggyan egy komolyabb találattól, akkor a másik még visszasegítheti egy injekcióval az evilági feladatokhoz. Ebből, pedig szinte értelemszerűen következik, hogy a küldetések során bármikor, bármelyikük bőrébe belebújhatunk, miközben az éppen a gépi rutinokra bízott társ a jobb egérgombbal kommandírozható, és meglepő, de egészen jól működő AI gondoskodik arról, hogy több legyen egyszerű koloncnál. Az inaktív „pajti" ugyanis olvas a testtartásunkról, figyeli mikor váltunk hangtompítós pisztolyra, azaz mikor mennék át sunnyogósba, ha pedig be van állítva követőre, ügyesen fedezi a hátunkat. Az összecsiszolt párost csak a bonyolultabb feladatok, például a nagy távolságokból való felzárkózás fektetik meg, ez azonban kis odafigyeléssel könnyen kiküszöbölhető...

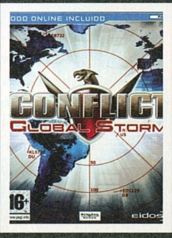
LEHETNE ROSSZABB!?

A Conflict szó és a parádés látvány már hat éve nem férnek meg egy mondatban, és most sem fognak. A probléma az, hogy generációs lemaradásban vannak a Pivotalnál, és ezt most premier plánban – first person nézőszögből – dörgölik az arcunkba. Talán a két főszereplő, és a helikopterek mentenek valamit a látványon, illetve a nagymértékű rombolás, amit majd a konzolos vonalon értékelni is tudnak. Ugyanis jópofa dolog, hogy számos pályaelem, akár komplett épületek, tornyok dőlnek le, csak ennek csekély a taktikai hozadéka, és az irdatlan mennyiségben elszórt gázpalackok, hordók, és benzineskannák nyomán végigsöprő tűzvihar is pusztán a realitásérzékünket rombolja. Számtalan interjú, előzetesen közzétett sajtóanyag emelte ki, hogy a falakon üthető résekkel új utak nyílnak harcosaink előtt, – hát nem. A fa utánérzésű festett részek elforgácsolása inkább csak fedezékbontás, és abból is a rondább kategória. Ami viszont dicsérendő, hogy néhány pálya kialakításánál valóban sikerült megfelelni a Reggie-Lincoln párosra felskiccelt elképzelésnek. Nos, erre kiváló példa a Kolyma kastély Szibériában, ahol nekimehetünk



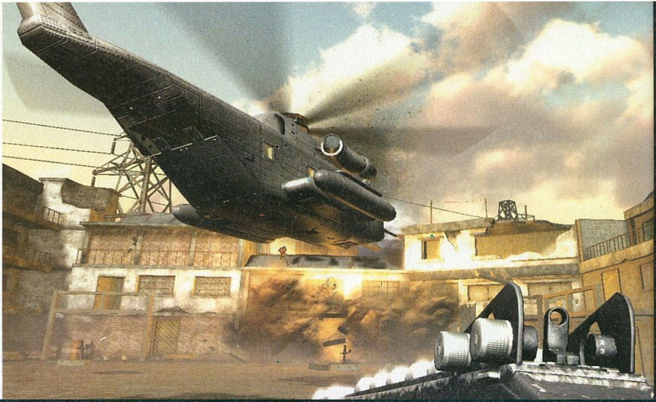
CONFLICT: Vietnam 2004

Az akkori divathullámnak köszönhetően – hirtelen felkapott lett az addig tabunak számító vietnámi bukta – a Pivotal is kijött a maga verziójával. A szereplőket lecserélték, az irányítás rosszabb lett, mint az elődjeinél, és bizony a dzsungel sem volt hálás téma a középszerű grafikai motornak...



CONFLICT: Global Storm 2005

A sokáig csak „Terror" munkacímmel jelölt negyedik epizód volt az első, amely hipotetikus témák felé kanyarodott, ahol is a kitalált szituációt a terrorizmus elleni harc inspirálta. Jelentős újítás, hogy szabad utat engedtek a hullarablásnak (felvehető fegyverek), és a mesterlövész poszton megjelent a Foley-t váltó első női karakter.



frontálisan a főbejáratnak, de sokkal elegánsabb, ha a gyorsléptű mesterlövész és a hangtompítós pisztoly kombinálásával legyűrjük az elővédet, aztán csendben kiiktatjuk a magaslati, géppuskás őrposztot, és egyik karakterünket a riasztó bekapcsolására utasítva kicsaljuk a belső őrséget, hogy aztán személyesen legéppuskázzuk a botorul előseregl̋ő hadat. A gond csak ott van, hogy meglehetősen kevés az ilyen szituáció, és ami van, az is úgy el lett dugva, hogy még véletlenül is nehéz megtalálni. Tulajdonképpen az AI is sokat javult, a korábbi Conflict gyermekbetegségek, mint a láthatatlan sarkokban materializálódó ellenfelek

CONFLICT sorozat

Visszatér a Conflict sorozat, ám elvész a taktika és csak két embert kommandírozhatunk.

GEARS OF WAR

Megjelent a szériában a Gears of War-ból ismerős kooperatív mód, küzdhetünk vállvetve.

GHOST RECON

A Ghost Recon-hoz hasonlóan a világ számos táján, modern környezetben tevékenykedünk.

megszűntek, végre sikerült egy fedezékkeresős, változatos fegyverekkel felszerelt réteget alkotni, amely megfelelően kiszolgálja az igényeket...

PÁROSBAN SZÉP AZ ÉLET?

A csendes, veterán mesterlövész és az első bevetését teljesítő szabad szájú géppuskás krónikája elméletileg tartalmaz minden olyan elemet, amelyet a stílus felvonultathat. Van éjszakai bevetés, csomagolva hozzá az éjjellátó ketyere, aztán járművek, amelyek közül néhányat – csapatszállító, tank, légpárnás – rövid etapokban, és megfelelően ronda körítésben, magunk is kipróbálhatunk, továbbá mellékeltek vakító-, füst- és foszforgránátokat, illetve rakétavetőt, hogy a taktikai síknak is adjanak egy esélyt. Annak a taktikai síknak, amely végtelen muníciót, csak fejlövésekre eldőlő ellenfeleket, és úgy összességében azt a piff-puff arcade-os vonulatot képviseli, amit már tíz éve száműztek a monitorokról... A legnagyobb furcsaság azonban, hogy ezek ketten beleszerelmesedtek saját fegyverükbe, és nincs az a pénz, hogy lehajoljanak egy-egy elejtett darabért. Amikor Lincoln egyik érzelmesebb pillanatában elárulja, hogy ő már nevet is adott a sajátjának – na az már szinte beteges. Nem mellékesen egyetlen árva géppuska/mesterlövészpuska birtoklása baromi unalmasan hangzik, elvégre egy FPS minőségét jócskán meghatározza a fegyverválaszték, de a Pivotal épp arra alapozta a kooperatív szisztémáját, hogy így minden pályát két, végletesen eltérő perspektívából lehessen újra és újra végigjátszani. Nevezetesen sunnyogó távoli gyilokként, avagy az izomarc afroamerikaival géppuskás közelharcban. A gondolat szép, csak mint mondtam végtelenül unalmas... Az egyetlen szépségtapasz a rendszerben, hogy a pályák után az 5,56-os könnyű géppuskához és a 7,62-es mesterlövészfegyverhez upgrade-ek formájában kapsz valami ajándékot, így kerül Reggie golyószórójára gránátvető-adapter, megnövelt tár, stabil fogást biztosító toldat, és Lincoln félautomatájára hangtompító, shotgun-adapter, jobb távcső, illetve a Landwarrior cucc. Utóbbit, mármint a Landwarriort úgy kell elképzelni, hogy a fegyverkamerát összekapcsolták egy speciális szemüveggel, ergo a fedezékből kidugott (a kihajlás gombokkal oldalra, illetve egy plusz billentyűvel felül is kikémlelhetünk) fegyverrel pontos lövéseket lehet leadni.

VÉGSZÓ...

A multi kooperatív vonulatánál még reménykedhetnek a fejlesztők némi sikerben, mert a többi az merőben átlagos, vagy rosszabb. Szó ne érje a ház elejét, én nagy barátja vagyok a revolúciónak, de úgy érzem, hogy a Pivotal rossz irányba mozdult, amikor mindent, ami ért is valamit a Conflictban, szépen beáldozták ezért az arcade bohóckodásért. Kötve hiszem, hogy a Denied Ops, akárcsak egy pillanatra is megszorongathatná mondjuk a Gears of Wart vagy a Kane & Lynch-t kooperatívban, a szingli szálat pedig a nagy nevek (Crysis, COD4) már az első képkockánál legyűrték...

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A COD4 után legszívesebben ráragasztanám a „lejárt szavatosság" címkét a dobozra. Kooperatív mániások futhatnak vele egy kört, és kellő szabadidő meg anyagiak birtokában még a szingli sem reménytelen, de gyengénlátók előnyben...

TIKA

PRO:
- + Landwarrior szemüveg
- + Kooperatív struktúra

KONTRA:
- - csúnya, amit mértéktelen robbanásokkal próbál leplezni
- - arcade jelleg

JÁTÉKÉLMÉNY: 6.0

Ha elviseljük ezt a vizuális irritációt, akkor addig érdekes lehet, amíg meg nem szerezzük az összes fegyverkütyüt, onnantól mehet a levesbe...

PGO GYORSLINK: 899

CONFLICT GLOBAL STORM	61%
KANE & LYNCH	70%
CALL OF DUTY 4	95%

FIZESS ELŐ MOST ÉS 30% KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC MAGAZINODHOZ!

PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL EGY ÉVRE
(13 LAPSZÁM): CSAK 16 900 FT
MEGTAKARÍTÁS*: 595 FT/LAPSZÁM, 7735 FT/ÉV

*HÍRLAPÁRUS ÁRHOZ KÉPEST.
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

„Szabadidőmben, a haveri körben..." írta • Kredenc

THE SIMS 2: Szabadidő

fejlesztő > EA Sims kiadó > Electronic Arts web > www.thesims2.com

Meglehetősen vaskos pakkot állítottak össze az EA Sims munkásai, még egyszer, utoljára, ha minden jól megy (lásd a szövegdobozt!); sajnos sok helyem nincs az ömlengésre, így e cikk bővebb verziója majd a PC GURU Online-on lesz olvasható.

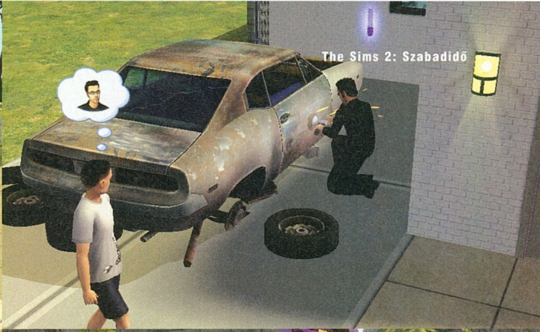
A legnagyobb változás a játékmenetet érte, melyet a csomag több új elemmel bővít. A legfontosabb a „hosszú távú életcélok" új, összetett rendszere, mely leginkább a cRPG-k tapasztalati pont megoldásaira hajaz. Értéke két módon növelhető: egyrészt, ha egész nap magasan tartod simed életcélját, azaz a folyamatosan kielégíted vágyait és elkerülöd a félelem csapdáit, a nap végén picit emelkedik; másrészt karaktered életének minden kiemelt jelentőségű eseményekor (születés, házasság stb.) is nő. Amint eléri a maximumot, pontot kapsz, melyet egy „fejlődési fán" költhetsz el. Itt simedet négy ágon juttathatod előnyökhöz: szükségletek (lassabb csökkenés), munka (több szabadnap, előléptetéshez kevesebb barát), életcél (gyorsabb tanulás, magasabb fizetés stb.), és a legjobb: karaktered számára egy új, másodlagos életcélt választhatsz, így tehát aki a tudás ösvényén halad, az is hozzájuthat a gyorsabb kapcsolatépítéshez, ha a hírnevet rendeled mellé. Ez a rendszer jelentősen megkönnyíti a játékot, ami persze „önző dolog" a fejlesztők részéről, hiszen pontosan az a plusz idő, amit így nyernek simjeink, teszi lehetővé, hogy hobbijukkal is foglalkozhassanak.

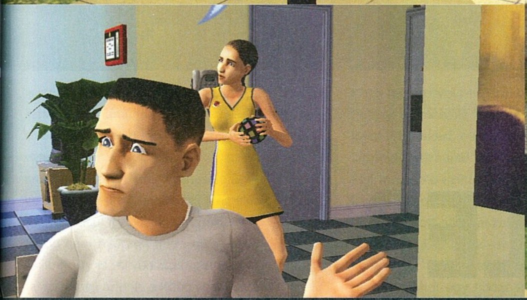
> „Az új kiegészítő egyáltalán nem lehúzás, teljes egészében megéri az árát."

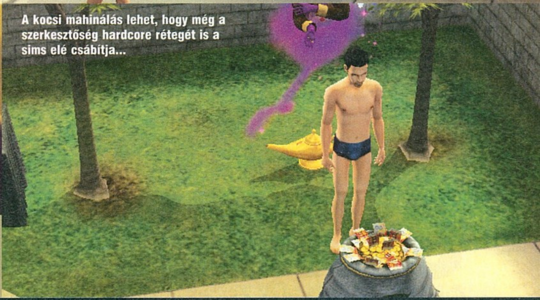
ÉLETCÉLOK ÉS HOBBIK VONZÁSÁBAN

Igen, hobbijukkal, hiszen ez az expanzió központi témája: nem kevesebb, mint tíz kedvtelésnek hódolhatnak kedvenceink. Az ehhez kapcsolódó mechanizmus egyszerű: minden élettevékenység apró lépésekkel ugyan, de növeli simed valamelyik hobbi iránti vonzalmát, és minél többet foglalkozol ezzel, annál gyorsabban nő az érték, mígnem a játék elkönyvel neked egy pontot. Ide kapcsolódik a legtöbb új tárgy és animáció is: a játékszenvedélyesek egy biliárdasztalt kapnak, a zeneszeretők hegedűt és spéci szintit, a barkácsolók egy vasútmodellező terepasztalt és egy lerobbant autót, melyet rengeteg melóval teljesen funkcionálissá lehet kipofozni. A tudományok megszállottai asztali hangyabolyhoz jutnak, a képző- és iparművészet hívei fazekaskoronghoz és varrógéphez (újabb pénzkereseti lehetőség!), a sportosok kosarazhatnak és focizhatnak, a fitnesz iránt rajongók szobakerékpáron izzadhatnak és kocoghatnak. A természetbúvárok kirándulni indulhatnak, és lehetőségük van bogárgyűjtésre, ráadásul ez egy külön minijáték, ugyanis simünk kap egy gyűjtődobozt, amelybe harminc különféle jószágot lehet összeszedni. Egyes hobbikban helyi, pénzjutalmas versenyekre is benevezhetünk; az amatőr séfek például egy általuk elkészített étellel elcammoghatnak egy közösségi területre, ahol az ételminősítő asztalra letéve főztjüket máris megmérettetnek. A legtöbb simnél egy adott hobbit fehér aura vesz körül: ez azt jelenti, hogy az illetőnek különös affinitása van a dologhoz, így ő ezen a téren gyorsabban fejlődik majd (de hogy ez megjelenjen, érdemes mindenbe belekóstolnod!).

Minden kedvtelés tíz lépcsőfokból áll, és 8-10 speciális akció társul mellé, így egy-két pontonként emberünk újabb interakcióval gyarapszik; beszélgethet kedvteléséről, a hobbijáról szóló blogot vezethet a világhálón – sőt előfizethet egy tematikus magazinra is. Aki pedig eljut a legfelső szintre, bekerül a „Zónába": amikor kedvenc időtöltésének hódol, megszűnik körülötte a világ, és platinás ragyogás öleli körbe. Ráadásul mind a tíz hobbinak van az adott településen egy zártkörű klubja, ez, hasonlóan az Egyetem titkos társaságához, a térképen nem található meg; ha simünk elér egy megfelelő szintre, megkapja a tagsági kártyát, onnantól fogva taxival felkeresheti.







A kocsi mahinálás lehet, hogy még a szerkesztőség hardcore rétegét is a sims elé csábítja...

Az új idők szele...

Amint elindítasz egy családot, pár perc múlva megjelenik egy Mr. Humble nevű úr (nem nehéz kitalálni, ki ő: az EA Sims stúdió vezetője, Rod Humble), aki lepakol a küszöbre egy jókora ajándékpakkot, a következő szavakkal: „E doboz tartalmának csodájára járnak majd az ámuló simek. Hogy miért kapod, fedje lepel, nagy dolgok állnak a háttérben!". Hogy mi van benne? Egy igen pofás és drága számítógép, melyre egyetlen program van előtelepítve: a Sims 3...

KARRIEREK ÉS BARÁTOK

És ezzel még mindig nem ért véget a jóságok sora: öt egészen új karrier – hírszerző, táncos, showman, építész, oceanográfus – is helyet kapott ebben a kiegészítő pakkban, és ezekhez természetesen jutalomtárgyak és esélykártyák is társulnak. A kapcsolatrendszert is érte két apróbb, de annál fontosabb változás. Az első az MLB (mindörökké legjobb barát) státusz megjelenése, melynek eléréséhez nem kell mást tenned, mint valakivel annyira összehaverkodni, hogy egy életre szóló kötelék alakuljon ki; itt a kisebb súrlódásoknak sincs komoly velejárója, és az ilyen komák között ilyen-olyan speciális interakciók is elérhetőek lesznek. A másik nagy ötlet, amire a Sims rajongók – köztük ugye én is – régóta vártak: amikor simed korosztályt vált, megjelölhetsz számára három barátot, akik ezt követően az idősödő karakterrel együtt öregednek!

És ha még ez sem lenne elég: ezúttal sem maradunk bónuszkarakter nélkül, ő pedig nem más, mint a helyi javasasszonytól beszerezhető csodalámpás dzsinnje! A lila színű szerzet három kívánságunkat teljesíti: némi pénzmag, az adott életszakaszból eltelt napok eltörlése, egy szeretett sim feltámasztása, vagy épp a halál átverése.

LELTÁR

Természetesen a bővülés a simkészítő műhelyt és a vásárlási menüt is érinti. Előbbiben eget rengető újdonságot ezúttal sem találni, az egyes szakmák különféle rekvizitumait aggathatjuk emberkéinkre, a bohóc- és búvárruhától a balett-táncos gúnyán át a focimezekig. A nagyobb jóságokat az új holmik között találjuk, melyekről részben már esett szó fentebb; külön öröm, hogy egy új, modern stílusnak hála kapunk egy komplett konyhai berendezést (hűtő, tűzhely stb.), sőt, végre a család apróságai számára is készült pár friss holmi – nemcsak bútorok, de egy remek, a kreativitást és a műszaki érzéket is fejlesztő játék. Tetejébe a koronát: egy teljesen új lakószomszédság is vár ránk, benne új előkészített családokkal, a témához illő közösségi területekkel – tehát a tartalomra egyáltalán nem lehet panasz.

Azt hiszem, rezümé gyanánt az a legnagyobb dicséret, ha azt mondom: az új (reményeink szerint utolsó) The Sims 2 expanzió megéri az árát, a most bekerült játékelemek felfrissítik és még életszerűbbé teszik szeretett szimulációnkat, az apróbb csinosítások, ötletek, meglepetések már csak felteszik a pontot (vagy stílszerűbben – Sims-szerűbben – : a hangulatkristályt) az i-re.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Már megint a kreatívok villognak, de ők nagyon. Reméljük, a programozók már a Sims 3-at kódolják, ez esetben igazolt a távollétük, mindenesetre ez a pakk ismét erősen ajánlott vétel a rajongók számára.

KREDENC

PRO:
- + Az újdonságok: animáció, játékmenet-változások, meglepetések

KONTRA:
- - A régi bajok: a memóriaigény, az öreg motor, útkeresési problémák

JÁTÉKÉLMÉNY:

8.5

A felfedezés öröme kitart, mindig ér valami meglepetés, a tízféle hobbi és a különféle életutak kombinációja folyamatosan fenntartja az érdeklődést.

PGO GYORSLINK: 1054

THE SIMS 2	92%
THE SIMS 2: ÉVSZAKOK	89%
THE SIMS 2: VÁR AZ ÜZLET	85%

GÉPIGÉNY: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB T&L VGA 1,3 GB HDD

Mesél az erdő **írta · miguel**

The Spiderwick CHRONICLES

No.2 PC GURU

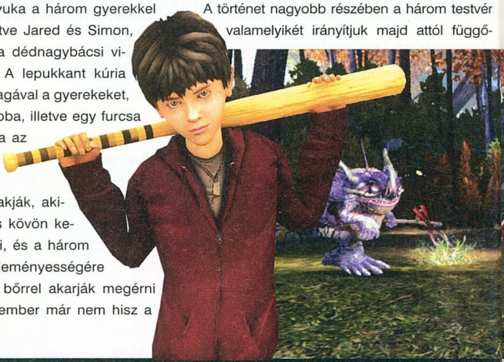
fejlesztő > Stormfront Studios kiadó > CD Projekt web > www.spiderwickgame.com

Varázslatos történetből varázslatos játék – valami ilyesmi lebeghetett a Sierra házi fejlesztőcsapatának szeme előtt. A PS3-at leszámítva minden elterjedtebb platformra kiadott The Spiderwick Chronicles elsősorban a fiatalabb korosztálynak készült, de ez még nem ok arra, hogy ne a szokásos alapossággal álljunk neki a tesztnek.

A játék többé-kevésbé a nemsokára mozikba kerülő film történéseit követi, ami meg egy könyvsorozaton alapul (gondolom, lesznek majd SpiCho figurák is, hogy teljes legyen a kör), ez utóbbiról bővebb részletek a környéken fellelhető információs dobozban találhatóak. Dióhéjban: a Grace szülők válása után az anyuka a három gyerekkel – Mallory, a nővér, illetve Jared és Simon, az egypetéjű ikrek – a dédnagybácsi vidéki házába költözik. A lepukkant kúria eleinte nem ragadja magával a gyerekeket, de aztán egy titkos szoba, illetve egy furcsa könyv kicsit felgyorsítja az eseményeket: kiderül, hogy a környező erdőt mesebeli lények lakják, akiket csak egy bizonyos kövön keresztülnézve lehet látni, és a három testvérnek minden leleményességére szüksége lesz, ha ép bőrrel akarják megérni azt a kort, amikor az ember már nem hisz a mesékben.

HÁROM NAGY MEG EGY KICSI

A történet nagyobb részében a három testvér valamelyikét irányítjuk majd attól függő-

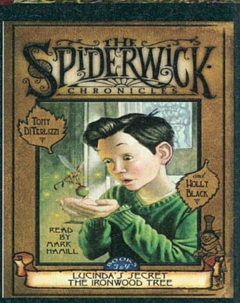


SPIDERWICK könyvben

A tesztelt játék alapjául szolgáló regényfolyam első része, a Manók könyve 2003-ban jelent meg angol nyelvterületen, és szinte azonnal zajos sikert aratott. A könnyed hangvétel és a rokonszenves szereplők mellett a népszerűség kulcsa a könyv illusztrációinak és megjelenésének átlagon felüli igényessége és minősége volt. Tony DiTerlizzi és Holly Black azóta még négy – egyenként meglehetősen rövidke, de annál tartalmasabb – résszel bővítette a történetet, a három testvér különleges kalandjai 2004 óta pedig magyarul is olvashatóak.

Érdekes tény, hogy amíg a nálunk megszokott mesékben a gonoszok mindig csak fenyegetőznek azzal, hogy megölnek valakit, a Spiderwick manói tényleg alaposan ellátják az állatok baját – hiába, modern mese, modern eszközökkel.

A film nem követi feltétlenül a könyvben megismert cselekményszálat, sőt, az első három könyv szinte egy az egyben került feldolgozásra – kivételesen tehát a túl rövid részek jelentettek kihívást a forgatókönyv elkészítésekor.



A játék magyarításában a hazai kötet fordítói is közreműködtek, szóval erre nem lehet ám panasz.

> „Egy újabb filmadaptáció, ezúttal a jobbik fajtából, méghozzá magyar felirattal."

en, mikor melyikükre van szükségünk. Mallory képzett vívó, ami igencsak hasznos tudás, ha az embernek hirtelen morcos goblinokkal kell megvívnia. Simon a higgadtabb iker, az élővilág megszállottja – ezen felül igencsak ügyes barkács. Végül Jared, a hűbelebalázs iker, aki igazi kalandor, ráadásul igencsak mozgékony, nem bír egy percig sem nyugton maradni. A felsorolásból kitűnik, hogy ki milyen szerepet kap, azonban sokat azért ne várjunk: a kőbe vésett történeti száltól eltérni lehetetlen, és az adott szereplőt sem mi választjuk ki. S hogy mit keres a kicsi szó az alcímben? Nos, ő Thimbletack, a manó, aki ha épp ideges, akkor barna, és nem túl kedves, de ha jó passzban találjuk, akkor aranyos és rímekben beszél (a „nekem elég, hogyha futok / nem érdekel, hova jutok" szintű kényszerrímektől viszont a játékosban felmegy a pumpa).

HÁZTÁJI KALAND

Alfaját tekintve a SpiCho kaland elemekkel tűzdelt ugrálós-kardozós platform. Időről időre látunk néhány kisebb jelenetet a filmből, szóval aki szeretne meglepődni a mozi sötétjében, az hagyja a játék tízórányi feszültségét a pattogatott kukorica utánra. Fontos tudni továbbá, hogy a program célcsoportja érezhetően a kevésbé koros nemzedék, ezért talán nem meglepő, hogy nincs semmi vér, semmi komoly ijesztgetés – még a fa testápolóval megkínált goblinok is visszafogott udvariassággal nyekkennek. Ennek ellenére a harc például olyannyira fontos, hogy idővel nyolc-tízféle kombinációt is kicsikarhatunk az aktuális szereplőből, és fegyverből is jóval több akad, mint azt egy átlagos ugri-bugri filmfeldolgozásnál megszoktuk. Nyilván nem kell itt Diablo-szintű tárgyrendszerben reménykedni, de jó látni, ahogy a ház minden zugából összeszedett alkatrészekből – mint például só, ecet és biciklipumpa – sorozatlövő goblinriasztó kerekedik. Érdemes egyébként észben tartani, ha valahol egy használhatónak vélt tárgyba ütközünk (ezt a játék kék színű szemmel jelzi), mert később jól jöhet, ha célirányosan a szükséges eszköz felé vesszük az irányt, és nem kutakodunk órákat a csűrben.

SÜSÜ, NÉZD, LEPKE!

A programban központi szerepet kapnak a bogarak. Nem, ez még nem a hibák sorolása, hanem a játékban tényleg sok a mindenféle ízeltlábú: az egészen közönséges csótánytól a már-már túlságosan is átlag feletti „varázsrovarokig". Míg előbbiekkel csak akkor gyűlik meg a bajunk, ha épp Thimbletack bőrébe bújva futkározunk a kúria falai közt, az utóbbiak akár a túlélést is jelenthetik. Egy hevenyészett lepkehálóval befoghatjuk a körülöttünk döngicsélő kis lényeket, és ha egy minijáték keretén belül az adott idő alatt sikerül megfestenünk őket, már rendelkezésünkre is bocsátanak egy speciális tulajdonságot. Ilyen bónusz lehet a gyógyítás, a nagyobb sebzés vagy az ellenfelek figyelmének elterelése, de akár forgószelet is támaszthatunk a megfelelő zsákmány segítségével.

JÁTÉK NYUGODT GYEREKEKNEK

Mint minden platformjáték, a SpiCho sem nélkülözi az olyan pillanatokat, amikor a játékos az enyhe lefolyású idegbaj tüneteit mutatja, azonban az időnként ötvenszer megismételt pályarészek sorozata nem az egyetlen zavaró elem. Fura megoldás például, hogy a megszokottól eltérően mindig csak a megfelelő időben (a megfelelő küldetésben) vehetjük magunkhoz a megoldáshoz kellő alapanyagokat, és azt is csak azzal a szereplővel, akihez az adott misszió tartozik, vagyis hiába tudom, hol a medál, majd csak két óra múlva caplathatok vissza érte Malloryval.

Mivel a szép emlékű Ratatouille-t is én teszteltem, nyugodt szívvel mondhatom, hogy Thimbletack küldetései akár ki is maradhattak volna a SpiCho-ból: a patkányos-rohangálós biznisznek megvan a maga királya, pont. Az irányítás és a grafika alapján azt mondom, hogy konzolos átiratot kaptunk, összességében mindkettő a „megszokható" kategória. Amiről viszont csak jót mondhatok, azok a hangok. Már a menübe belépve, a felbontást és a többi beállítást noszogatva is fel-felhangzik néhány olyan hang, ami bámulatosan illik a történet világához, és ahogy haladunk előre a játékban, úgy hangolódunk rá egyre jobban a minimális változatosságú hangzásvilággal operáló zenére. Sajnálom, hogy itt nincs gyűjtői kiadás, külön zenei CD-vel.

ÁTLAGOS JÓ

Ha meg kellene mondanom, hogy kinek éri meg a játék, azt válaszolnám: ha tetszett a mozgóképes változat vagy a könyv, akkor esetleg érdemes eltölteni pár kellemes órát a megismert hősökkel, de azért játéktörténeti kuriózumra, hatalmas újításokra ne számítson senki. A filmes feldolgozások szokásos szintjénél szerencsére egy fokkal többet kapunk, de lehet, hogy jobban megéri inkább a film (vagy a játék?) második részére spórolni.

PC GURU

GRAFIKA	07	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Ritka manapság az olyan játék, ami elé nyugodt szívvel odaültethetünk egy vérrel és híradóval kevéssé kondicionált gyereket, ráadásul az élmény még az olvasáshoz is meghozhatja a srácok kedvét – én támogatom az ilyesmit.

MIGUEL

PRO:
+ csodás zene
+ zéró erőszak, és mégis…
+ … jól kidolgozott harcrendszer

KONTRA:
- túlbonyolított tárgymizéria
- verselő házimanó

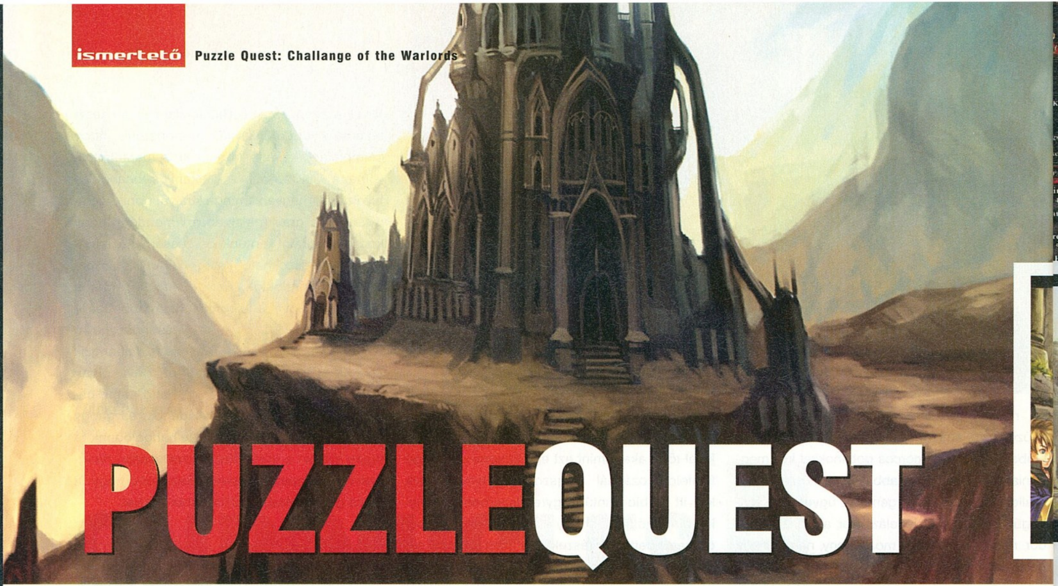
JÁTÉKÉLMÉNY: 7.3

A játék szinte az elejétől a végéig ugyanolyan izgalmas és mozgalmas, jó ritmusban kapjuk a feladatokat és a szereplőket.

PGO GYORSLINK: 886

ERAGON	43%
HP ÉS A FŐNIX RENDJE	84%
THE GOLDEN COMPASS	32%

GÉPIGÉNY: Win XP/Vista; P4 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA



PUZZLEQUEST

Fantasy tetris szerepjáték időmilliomosoknak írta · Darths

fejlesztő > Infinitie kiadó > Valusoft web > www.infinitw-interactive.com/puzzlequest

A fejlesztők számára nem ismeretlen sem a fantasy világ, sem a puzzle játékok; az előbbi állítást jól példázza a Warlords-széria, mely egy valósidejű stratégia, hősökkel teli fantasy világban, az utóbbit pedig a Galactrix és a Deathbringer. Egyik alkotásuk sem lett túlzottan sikeres, viszont most eddigi játékaik ötvözéséből megszületett Puzzle Quest-tel bankot robbantottak...

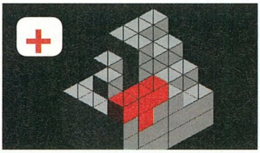
A játék először az Xbox 360 Live rendszerén debütált letölthető formában, de a nagy sikernek köszönhetően mi is megkaptuk a magunk PC-s portját. Jelen esetben ennek bizony örülni kell, mert egy fantasztikus élménytől fosztották volna meg a konzol nélkül leledző játékosokat. Hogy miért ömlengek már a cikk elején? Mert tényleg zseniális lett! Jóformán nem is találkoztam még ilyen jól átgondolt és kivitelezett játékkal, mint a Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, a saját kategóriájában. Kivetni valót konkrétan nem is tudnék megfogalmazni, ez a cucc úgy jó, ahogy van!

HIÁBA A SOK MANA, HA A VARÁZSLÓNAK NINCS AGYA

No, de lássuk, miért olvadtam el én is, és úgy nagy átlagban az egész külföldi sajtó, egy puzzle játék láttán. Először is talán, mert nem „csak" egy puzzle játékról van szó – és itt jön képbe a szerepjáték része. Egy középkori fantasy világban játszódik kalandunk, ahol egy hőst kell irányítanunk olyan terepen, amit a Heroes of Might and Magic sorozat korábbi epizódjaiban láthattunk. Hatalmas térképen különböző aktív pontok jelennek meg a történet előrehaladtával, melyek általában várak, barlangok, kisebb települések, ahol újabb és újabb küldetéseket vállalhatunk el.

A játék elején 4 karaktertípus közül választhatunk (druida, varázsló, harcos és lovag), akik elsősorban speciális képességeikben különböznek, illetve hogy milyen színű és menynyiségű mana szükséges ezek elsütéséhez. Hősünk ezután belecsöppen a világba zöld-

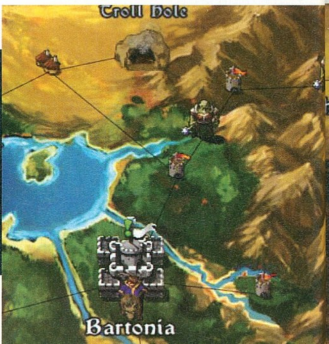
EZMEGAZ



HEROES OF M. & M. Körökre osztott fantasy, annak minden bájával.

HŐSTÁPOLÁS Karakterfejlesztés, RPG elemekkel meghintve.

TETRIS A falbontós szisztéma jókora adag logikával nyakonöntve.



TULAJDONSÁGOK és bónuszok

EARTH MASTERY: A föld hatalma, hódolata a zöld manának kedvez.
FIRE MASTERY: A tűz hatalma, erre tápolva a piros manák után járnak bónuszok.
AIR MASTERY: A levegő hatalma, a sárga mana plusszjaiban nyilvánul meg.
WATER MASTERY: A víz hatalma, itt a kék mágia a turbózott szimbólum.
BATTLE: Harci skill, a sebzések hatékonyságában, és halálfejek bónuszában nyilvánul meg.
CUNNING: Ravaszság, ha a pénzről van szó, a szerencse a te oldaladra állhat.
MORAL: Szellem, mely életpontjaink javára válik és lila csillagokkal (tapasztalat) jutalmaz.

Nem a grafikával fog a monitor elé szögezni, ezúttal tényleg a beltartalom rabolja majd el az időnket.

Stílusban és szép dizájnban egyébként nincs hiány, ez is csak a játék javára válik.

„Az év első meglepetés játéka: jól kidolgozott és hihetetlenül addiktív, igazi szabadidőgyilkos..."

fülű kalandorként, kihívásokat keresve, egy nemes cél érdekében. Itt indul a történet és kezdhetjük tápolni karakterünket. Szintlépésenként hét fő tulajdonságra pakolhatunk, ám a pontok elosztási aránya kasztonként más. Kinek több pontot kell áldoznia valamely tulajdonságára, kinek kevesebbet a bónuszok miatt (lásd a listát külön boxunkban).

A fő tulajdonságaink leírása elsőre lehet, hogy értelmetlennek tűnik, de mindjárt tisztulni fog a kép. Belép ugyanis a képbe a harcrendszer, az összecsapások megvalósítása, ami végül is maga a játék esszenciája, egy remek, körökre osztott logikai játék, melynek alapszabályai egyszerűek: a pályán három, vagy több azonos elemből álló sor vagy oszlop kirakása a cél. Ezen elemek mindegyike a már boncolgatott fő tulajdonságokkal is összeköthető, ugyanis a párosítások alkalmával fennáll az esélye, hogy újra mi jöhetünk (hacsak nem 4-et vagy 5-öt rakunk egybe, mivel ilyenkor automatikusan új kört kapunk). Nos, ezen esélyeinket növelhetjük, ha az adott elemet támogató tulajdonságra teszünk szintlépésnél. Ha a piros golyókat húzzuk egybe, a piros manánk nő – ugyanez vonatkozik az összes színre –, viszont ha halálfejeket, akkor sebezhetjük az ellenfelünket. A lila csillagokkal bónusz tapasztalati pontokhoz juthatunk, míg a pénz magáért beszél. Két kevésbé gyakori, speciális elem is a játék része: van egy +5-ös jelzésű durvább halálfej, mely ugyanúgy párosítható a sima társaival, csak sokkal többet sebez és kirobbantja maga körül a többi elemet, illetve fellelhető néha az ún. WildCard, mely amolyan jolly manaként funkciónál, azaz bármelyik színnel csoportosítható és bónusz szorzókkal rendelkezik.

MINDENBŐL EGY KEVESET

Az újabb információk újabb talányokhoz vezetnek, így jogos a kérdés: minek kellenek különböző színű manák? Ezek a hősök speciális képességeinek üzemanyagai, mivel minden karakter rendelkezik különböző trükkökkel, melyek elsütéséhez bizonyos számú mana-típus szükséges. Ezen képességeink ügyes és okos ellövése győzelmünk zálogai, használatuk nélkül nincs esélyünk. Van a repertoárban minden: defenzív mágiától kezdve, az elemek áttranszformálásán át, a sorok kirobbantásáig minden. Az olyan egyértelmű sémákról nem is beszélve, mint a közvetlenül sebző – nem mellesleg mocskosul táp – tűzlabda varázslat. Mindezek mellett már csak hab a tortán, hogy hősünknek felszerelése is lehet, így különböző ereklyéket, legendás fegyvereket, vérteket találhatunk a küzdelmek után, illetve a küldetések jutalmaiként, s ezek hasznunkra lesznek az összecsapásoknál.

A történet itt még nem ér véget, ugyanis tovább színesítendő az élményt, városokat foglalhatunk el, melyeket megadóztatva komoly summákat akaszthatunk, hiszen saját központi épületünket is fejleszthetjük jó pénzért, hogy a későbbiekben például már rabokat is ejthessünk, akiktől megtanulhatjuk képességeiket. Az ellenfél becserkészésénél, és a foglyok trükkjeinek eltanulásánál más-más pályát kapunk – remek felüdülés a sok normál menet között.

A zenei aláfestések nagyon kellemesek, amellett hogy változnak a különböző helyszíneken, illetve eseményeknél. A grafika ez esetben nem a 3D-s cicomákban nyilvánul meg, hanem egy ízlésesen megtervezett és lerenderelt 2D-s pályán. A portolás is rendben van, ráadásul online és LAN módban egyaránt könnyedén tudunk lag-mentesen játszani. Ami sajnálatos, hogy rendes ellenfélkereső rendszer nincs, úgyhogy előre meg kell beszélni, ha az éteren keresztül akarunk egymás ellen játszani és jöhet az IP csere.

Helyenként visszaköszön a jó öreg Heroes of Might and Magic érzés is...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	10

A játék megvett kilóra... Amióta Sasa megmutatta, nehezen tudom letenni, de már páromat és barátaimat is megfertőzte a cucc. Minden elismerésem a fejlesztőknek, meglepően mély játékmenettel bíró, szórakoztató logikai játékot alkottak, mely gyakorlatilag minden szempontból hibátlan lett. Vigyázat, nagyon addiktív!

DARTHS

PRO:

- + rpg elemek
- + jól átgondolt logikai játék
- + mély játékmenet

KONTRA:

- - nagyon rákaphat az ember...
- - nincs lehetőség online ellenfél keresésére

JÁTÉKÉLMÉNY: 9.5

A karakterünk kiválasztása után egy remek tutorial segít megismerkedni a játékkal, majd elkezdődik az igazi kaland, letehetetlen...

PGO GYORSLINK:

LUXOR	88%
JEWEL QUEST 2	89%
GALACTRIX	81%

GÉPIGÉNY: Windows XP; 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 150 MB HDD

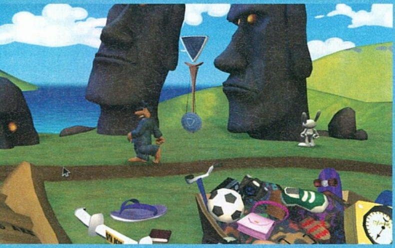
Nyúlós nyulas írta · Stöki

Sam & Max EPISODE 202: Moai Better Blues

fejlesztő > Telltale Games kiadó > Game Tap web > www.telltalegames.com

Nagyon úgy tűnik, hogy bejöhetett a Game Tap kiadónak az üzleti modell, amivel a Sam & Max kalandjátékokat kiadták: az epizódokra bontott programnak már a második évadja pörög. A most megjelent második epizód viszont felveti az elhanyagolhatónak semmiképp nem nevezhető kérdést: ugyanaz a gyors kiégés vár erre a szériára is, mint a legtöbb amerikai tévésorozatra?

A legújabb Sam & Max-kaland sajnos a leggyengébb az eddigi részek közül. Itt van a legkevesebb új helyszín, és ezt éreztem a legrövidebbnek. A feladványok, fejtörők ugyanakkor ezúttal kifejezetten nehezek, és néha nélkülözik azt a logikus felépítést, ami a korábbi S&M-játékok sajátja volt. Ezen kívül továbbra is felróható az, ami az egész második évad problémája: nincs semmi technikai fejlődés, a készítők egy picit sem reszeltek a karaktermodelleken, más grafikai elemeken vagy akár a játékmotor kisebb negatívumain (például a hosszú töltési időn). Az elavultság még könnyen „túlélhető", elvégre egy kalandjáték esetében nem létfontosságú, hogy kihasználja a legbikább videokártyákat (és nem lényegtelen, hogy a Moai Better Blues gépigénye nem túl nagy, a játék a magyar háztartásokban található gépek zömén szépen fut). Viszont a rövid játékidő és a kissé összecsapott rejtélyek, valamint a fő cselekményszál hiánya azt sejteti, hogy kezd kifulladni a sorozat.

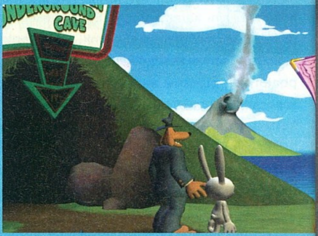


CSAK TÖLTELÉK

A jó hír az, hogy láttunk már ilyet az előző évadban is (ott a harmadik epizód volt kicsit gyengébb a többinél), és akkor szépen magára talált a széria. Lehet, hogy a Moai Beter Blues is egy helykitöltő epizód (sorozatszlengben: filler), ami valami igazán nagy durranást készít elő, én legalábbis bízom ebben. Ami még jobb hír, hogy a széria legnagyobb erényén, a humoron egyáltalán nem érezni a fáradás jeleit. A két, képregényből adaptált főhős, Sam és Max, a mulya nyomozókutya és a pszichopata nyúl továbbra is elképesztő kreténségekkel dolgoztatják meg a rekeszizmokat, a szokásos nívós szinkronhangok előadásában.

SKÓTDUDA HERO

A szabadúszó rendőrök ezúttal a Bermuda-háromszög és a Húsvét-szigetek rejtélyeit egyszerre próbálják megoldani – dimenziókapuk és népszerű popkulturális utalások garantálva. Megtudjuk például, mi történt a Csendes-óceán fölött eltűnt híres pilótával, Amelia Earharttal, találkozunk a helyi bennszülöttek (a csimpánzok és a csikóhalak érdekes keverékei) egy szektájával, de még egy doboz Duke Nukem Forevert is találunk a Bermuda-háromszög beszippantott tárgyai között (szóval ezért nem jelent még meg...). A legcsodásabb játékipari szurkát viszont a S&M-epizódokban már megszokottá vált autós jelenetben láthatjuk: ezúttal skótdudákat találunk elszórva az úttesten, ezeket kell kanyarogva elütnünk, miközben a dudák egy-egy hangot kiadva eljátszanak egy dallamot. Igen, ez egy Guitar Hero-paródia... Szóval hülyeség még bőven maradt a sorozat író-



inak elborult agyában, úgyhogy aki emiatt játszott a szériával, feltétlenül próbálja ki a Moai Better Bluest. Azoknak viszont biztosan nem ez lesz a kedvenc epizódjuk, akik a kalandjátékokkal a fejtörők összetettsége miatt játszanak.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE/HANG	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

A humor miatt még el tudtam nézni a gyengébb feladványokat, de a következő epizódnak nagyot kell villantania. Fárad a sorozat: rövidebb, egyszerűbb, rutinszerűbb. Viszont még mindig nagyon-nagyon vicces.

STÖKI

PGO GYORSLINK: 849

7.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: P3 1.3 GHz
Memória: 256 MB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Video: 32 MB VGA
Szabad hely: 1,8 GB HDD

Keresd fel a
PCGURU.SKINZONE.HU
weboldalt, és válassz
skin-t notebookodhoz,
nyomtatódhoz vagy
a PC-dhez 500 különféle
eredeti dizájn közül...
Van bőr a gépeden?
A http://PCGURU.SKINZONE.HU
oldalon megrendelt minden egyes
skin mellé egy dögös PC GURU
pólót adunk ajándékba!
Rendelési kód: HU8AA79LA4X
SkinZone

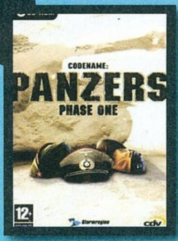
Hidegben háborúzunk... írta · NightBagoly

CODNAME: PANZERS
COLD WAR

fejlesztő > StormRegion kiadó > 10tackle
web > www.panzers-coldwar.org

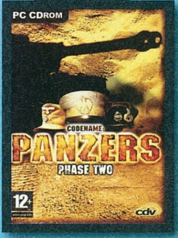
A StormRegion fejlesztőbrigád egyike azoknak a cégeknek, akiktől az ember tudja, hogy mire számíthat: játékaik ugyan nem fognak 5-10 év múlva visszhangzani a kor klasszikusai között, ám minőségük, hangulatuk és technikai megoldásaik képesek arra, hogy bármikor rabul ejtsék a stílus szerelmeseit. A Codename: Panzers sorozat, legújabb, régóta várt darabja megérkezett hozzánk, Bate pedig nem volt rest engem megbízni a feladattal...

A Codename: Panzers első két része tulajdonképpen elég kellett volna legyen ahhoz, hogy az ember látatlanban is megbízzon a stúdióban, a Rush for Berlin pedig meg kellett volna győzzön mindenkit arról, hogy rossz minőségű szoftvert nem fog kapni a pénzéért, ha azt egy StormRegion termékbe fekteti. Ettől függetlenül bennem akarva-akaratlanul is megvan az a minden bizonnyal téves reflex, hogy nem vagyok képes bízni senkiben: számtalan példával találkozhattunk már a játékfejlesztésben arra, hogy egy stúdió egyszer csak megtört, és korai programjai nyomába sem tudott érni. Hála a jó égnek – meg a magyar srácok kitartásának – esetünkben erről szó sincs,



CODNAME: PANZERS PHASE ONE 2004

Az első Panzers-re 2004-ig kellett várni. A második világháború legsötétebb csatáit bemutató, kőkemény taktikai programban megvolt minden, amiről a stílus szerelmesei csak álmodhattak: látványos grafika, izgalmas küldetések, és még izgalmasabb többjátékos mód.



CODNAME: PANZERS PHASE TWO 2005

Kicsit talán túl gyorsan, 2005-ben aztán megjelent a második rész. Bár a grafikát tovább csinosították, és a játékmenet is kapott egy kis ráncfelvarrást, az új felvonás sokkal inkább emlékeztetett küldetéslemezre, sem mint egy teljesen önálló részre - de ettől függetlenül megállta a helyét, a rajongók imádták.

ILYEN VOLT, ILYEN LESZ! TUNINGOLD A TANKODAT!

pusztán engem győzködnek tovább a budapesti legények, hogy lassan, de biztosan el kellene kezdenem hinni bennük. Eddig még nem vétettek hibát, és abban is biztosak lehetünk, hogy nem a Cold War lesz az a pont, ami után el kell kezdenünk őket elföldelni.

HIDEG VAN, VAGY CSAK ÉN FÁZOM?

1949-ben járunk, áprilisban. A második világháború emlékét már csak a romok őrzik, a nyugati hatalmak és a szovjetek csendben nyalogatják sebeiket a megosztott Berlin átellenes oldalain, a világ pedig úgy tűnik, végre fellélegezhet. Ekkor azonban – legalább is a Cold War alternatív történelemkönyvében – megtörténik a katasztrófa, amelyet azóta csak a Tempelhof incidensként emlegetnek: egy amerikai teherszállító repülő és egy Szovjet harci gép összeütközik, ekkor pedig elszabadul a pokol. Eljutunk oda, hogy senkit nem érdekelnek az indokok: a katasztrófa felszítja az érzelmeket, az esetet után 12 órával pedig újra duruzsolnak a fegyverek, a béke álommá lesz, egy háborútól rettegő világ álma...

Ez itt akár Budapest is lehetne, kicsit mintha megpörkölték vona a 4-6-os villamos korai változatát.

A fizika rengeteg élményt fog nyújtani, repül, robban, dől, omlik minden, ami csak az utunkba kerül.

A történet tehát – mint azt már a címet ismerve kitalálható volt – a Codname: Panzers sorozat történelmében először elrugaszkodik a második világháborútól, ám a mostanság standarddá váló modern kori harctér helyett egy alternatív történelmi szituációba, a valódi, dübörgő, és nem mellesleg fegyverekkel vívott „hidegháborúba" kalauzolja el a játékosokat. Ezzel két legyet ütöttek egy csapásra: egyrészt kicsit több fantáziát ültethettek a küldetésekbe (elvégre elrugaszkodtunk a valódi, kutatható háttértől), másrészt pedig kilóra megfőztek engem, hiszen valószínűleg már nincs olyan olvasó, aki ne tudná, hogy szerelmes vagyok a „mi lett volna ha" kérdésköröket boncolgató programokba. A Cold War azonban nem merészkedik messze a történelemtől: nem vet be sci-fibe illő eszközöket, nincsen a valóságot messziről kerülő, hiteltelen arzenál. Ez egyrészt jó, mert innentől fogva az egész közeg hihető (és ennek köszönhetően tényleg remekül átjön a hidegháborús hangulat), másrészt talán kicsit rossz is, hiszen azok a játékosok, akik azt gondolták, az alternatív történelem minimum tesla tankokkal és légpárnás lézervetőkkel lesz kikövezve, alaposan csalódhatnak a dologban (de ne tegyék, mert nekik jön a Red Alert 3). Ez a játék ugyanis megoldásait elnézve sokkal inkább Panzers, mint Cold War, de erre majd még kitérek.

“Visszatérnek a panzerek, kis fikcióval, de a megszokott, kiváló minőségben...”

A grafikára ezúttal sem lehet panasz, a srácok pompás világot varázsoltak a szemünk elé.

KIRÚGOM A HÁZ OLDALÁT

Azt eddig sem lehetett elmondani a fejlesztőbrigádról, hogy elmaradott, vagy igénytelen grafikai körítéssel dolgoznának, de amit a Cold Warban összehoztak, az minden tekintetben döbbenetes, és mielőtt elfogultsággal illetnétek minket, nem csak annak tükrében, hogy a készítők magyarok. A vadonatúj, Gepard 3 névre hallgató grafikus motor ugyan első ránézésre nem sokban különbözik a régitől (a kötelező poligondúsítást leszámítva), azonban, mint azt már megtanultuk az ördög a részletekben lakozik, ez pedig ennél a grafikus motornál is jelen van. A karakterek, és járművek ugye a több háromszöget leszámítva is dögösen festenek – ez talán a pixel shader 3.0-s effektusoknak is köszönhető – mozgásanimációik pedig, bár erre eddig sem lehetett panasz, még jobbak lettek, mint eddig bármikor. A váltakozó napszakok, a fényárnyék hatások, az eső hatására tükröződő egységek azonban még a sokat látott szemeinket is elkényeztették – valami döbbenetes, milyen dögös az egész játék. A napszakoknak, és a motor egyik legerősebb elemének, a fényeknek hála a program ráadásul teljesen véletlenszerűen nem csak látványt, de hangulatot is képes váltani: az éjszakai küldetések morózus feketéje,

Az időjárás nem csak csinos technikai elem, de erős befolyással bír a hangulatra is...

a verőfényes napsütés elképesztően telt sárgája, vagy az eső áztatta föld szürkéje mind-mind befolyásolják a játékos hozzáállását az adott küldetéshez, és mivel ezek egymást követhetik csata közben, valami eszméletlen élményt nyújt az egész – pedig szándékosan nem szóltam ez ideig a legjobb funkcióról: a totális pusztításról. Bár a program gyakorlatilag képes megenni a legharcedzettebb konfigurációkat is, cserébe a terepen megtalálható összes épületet lebonthatjuk pár jól irányzott robbanással, amelyek ezután reálisan, a fizika törvényeinek engedve omlanak össze: kidőlő falak, leszakadó tetők, rongybabaként kapálózva zuhanó katonák, semmi nem jelent akadályt a Gepard 3-nak. Soha játékban eddig ennyire még nem érezhettük egy tank erejét, egy légicsapás, vagy akár csak egy gránát robbanásának hatását. A külsőségek keltette kellemes sokkra pedig a már szokásosnak tekinthető, vér profi zenei aláfestés és hangeffektusok teszik fel a koronát.

A játékmenet, bár sok tekintetben megváltozott, és finomodott, mechanizmusa a régi maradt: megadott számú (általában a küldetés elején, illetve a térkép bizonyos pontjain vásárolható) egységgel (harckocsik, különböző gyalogosok) vetjük bele magunkat a küldetésekbe, ahol aztán elengedik a kezünket, és sokszoros túlerő ellen kell helyt állnunk, minden taktikai tudásunkat latba vetve. Az új harcoló alakulatok megvásárlását presztízsből tehetjük meg – ezúttal azonban nem kell győzködnünk senkit igazunkról, inkább el kell foglalnunk a pályán látható zászlókat, illetve győzelmeket kell aratnunk. Ezek a pontok azonban esetünkben már nem csak a pályák elején lesznek majd fontosak: menet közben ezekből tuningolhatjuk a gépeinket (például képessé tehetjük a csapatszállító járművet kétéltűvé varázsolni), ebből aktiválhatjuk a speciális képességeinket és utasíthatjuk gyalogosainkat „építkezésre" – a presztízs lett a szó hagyományos értelmében vett nyersanyag. A több tucatnyi jármű, és gyalogos osztag önmagában is hihetetlen mélységű taktikázásra adna lehetőséget – az egyjátékos kampány során felgöngyölíthető küldetésekben azonban, a mellékmissziókat megoldva, számtalan, beépített könnyítésre bukkanhatunk. Ha pedig ez nem volna elég, végre a gyalogságot – amelynek szerepét eddig a legtöbb hasonló játékban igen csak alábecsülték – sem szabad fél vállról venni. A mára kötelezőnek tekinthető épületfoglalás mellett ugyanis a géppuskások – a már említett presztízspontokból – például lőtornyot építhetnek, a medikek felcsersátrat húzhatnak fel a csatamezőre – ezeket ötvözve pedig soha nem látott hadműveleteket hajthatunk végre. Ha pedig kampány, feltétlenül szót kell emelni a mesterséges intelligenciáról is, amely szintén a szokásos színvonalat képviseli: a lassan már védjeggyé váló, kissé butácska útkeresési rutin (ezt a tankok azzal kompenzálják, hogy eltaposnak mindent, ami az útjukba kerül) megmaradt, ellenfeleink pedig nehézségi foktól függően izzasztanak meg minket, inkább a túlerővel, sem mint a szürkeállományukkal. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy az AI bosszantóan ostoba volna, sokkal inkább azt, hogy a kivitelezése a kötelező szinten leledzik: alapvető műveletekre képes, de komoly kihívást, meghökkentő manővereket nem kell tőle várnunk.

Miután nem végleges verziót kaptunk tesztelésre, akaratlanul is belebotlottunk pár apróbb hibába, de ezek tükrében sem lehet azt mondani, hogy a Cold War csalódást jelentett volna. A pofás grafikához a már ismert, időnként igen csak izzasztó játékmenet társul, a hangulat pedig tökéletesen visszaad egy fiktív, de a valóságtól el nem rugaszkodó hidegháborút. A mesteri muzsika, és az igazán ötletes, önmagukat csak alapos felfedezés után felfedő küldetések pedig még a sorozat eddigi rajongóinak is okozhatnak meglepetések. Kár is ezt ragozni: miután az alapok nem változtak, ha eddig nem szeretted ezt a szériát, nem valószínű, hogy most fogsz beleszeretni, de ha bírtad az eddigi felvonásokat, akkor kötelező vétel lesz a Cold War (és akkor a multiról még nem is beszéltünk, de azt majd a következő alkalommal).

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

A Cold War ugyan grafikáján kívül nem sok előrelépést jelent az elődökhöz képest, még mindig pokoli szórakoztató, és helyenként izzasztó taktikai program. Akiknek az eddigi Stormregion játékok nem tetszettek, valószínűleg nem szeretnek bele, mindenki másnak kötelező, receptre osztandó matériának tűnik.

NIGHTBAGOLY

PRO:
- + Pazar grafika
- + Szerteágazó küldetések
- + Alternatív történelem

KONTRA:
- - Kevés újdonság
- - Nagy gépigény
- - Egy-két kisebb hiba

8.2

JÁTÉKÉLMÉNY:

A Cold War olyan, mint a jó bor: minél többet kapunk belőle, annál jobban ízlik. A Stormregionban ezek után vakon bízhatunk.

PGO GYORSLINK: 190

C:P - PHASE ONE	92%
C&C3: TIBERIUM WARS	93%
COMPANY OF HEROES	96%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista; P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, Nvidia 6600 GT vagy ATI 9800 Pro (128MB RAM)

Gyilkosság a süllyedő szigeten... írta · Darths

Benoit Sokal: SINKING ISLAND

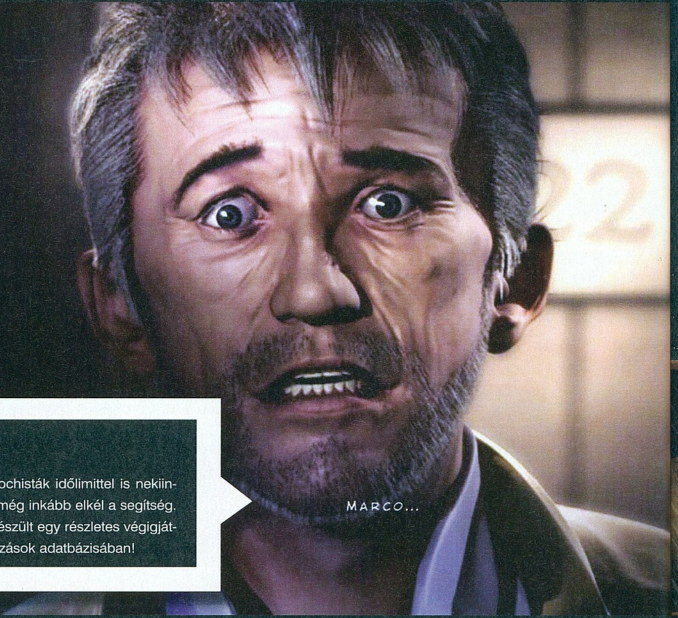
fejlesztő > White Birds Productions kiadó > Microids web > www.sinking-island.com

Benoit Sokal neve már kimondottan jól cseng a játékiparban, azon belül is a kalandjátékok kategóriájában. Művészi ambícióiról már több korábbi játékában tanúbizonyságot tett (Syberia 1-2, Paradise, Amerzone), hiszen az 53 éves belga úriember kiválóan bánik a ceruzával; írói munkássága sem elhanyagolandó és képregény illusztrátorként is tehetségesnek bizonyult. A Microidshoz való csatlakozás indította el őt a játékiparban, és mára saját fejlesztőstúdióval büszkélkedhet, mely elkészült második önálló játékával.

Benoit Sokal meglehetősen összetett személyiség: író, designer, játékfejlesztő és nagy gondolkodó is egyben, így a nevéhez fűződő játékok készítésében is oroszlánrészt vállal. Legemlékezetesebb játékában, a Syberiában például komoly önismereti leckét tartott a robotvilágba beleszürkülő embereknek, miközben komor hangulatával elbűvölte a kalandvágyó játékosokat. Nos, a filozofikus eszmefuttatások ezúttal elmaradnak, ám a komor hangulat, a mesteri design és a csavaros történet újra visszaköszön, még ha némileg visszafogottabban is, mint a sikercímeknél.

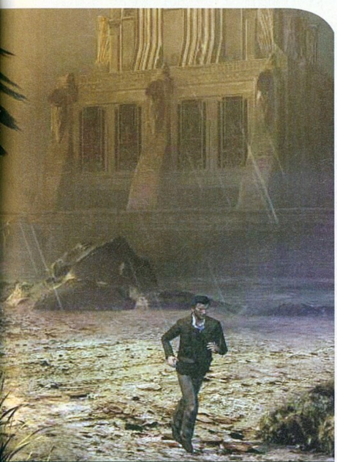
COLUMBO-SZIMULÁTOR

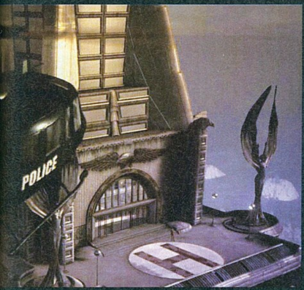
Jack Norm felügyelő személyében egy visszafogott, nem túl emlékezetes főhőst irányítha-



Egy kis segítség

Mivel a játék meglehetősen nehéz, sőt mazochisták időlimittel is nekiindulhatnak a nyomozásnak, úgyhogy ezúttal még inkább elkél a segítség. Az adventuregames.hu jóvoltából már el is készült egy részletes végigjátszás, melyet megtalálhattok a PGO végigjátszások adatbázisában!



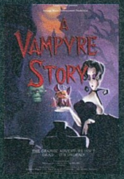


A helikopter érkezésére várnunk kell egy darabig, addig nem marad más, mint nyomozni.

tunk, aki egy haláleset körülményeinek a felderítésére érkezett Sagorah misztikus szigetére. Az áldozat és a körülmények sem mondhatóak átlagosnak, mivel a picinyke trópusi szigetre épített hatalmas luxushotel tulajdonosa, a 82 éves amerikai milliomos, Walter Jones múlt ki. A kerekesszékes öregember igencsak faramuci körülmények közepette vesztette életét (a nyomok alapján a tolószéke legurult a sziklaszirt peremére, de a szakadék előtt megakadt a masina, és csak a test zuhant le), az eset elsőre balesetnek tűnik, de természetesen a helyzet nem ilyen egyszerű, ugyanis a boncolás után kiderül, hogy egy lövés vetett véget Walter Jones életének. Adott tehát a feladat: ki ölte meg a milliomost? Van tíz gyanúsított, egy hatalmas

A VAMPIRE STORY

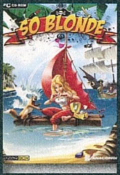
Talán ez a legjobban várt cím, az eddig bejelentett 2008-as kalandjátékok közül, ugyanis a fejlesztését az a Bill Tiller vezeti, akit a LucasArts hőskorszakának elismert művészei között tartottak számon, neki köszönhetjük a The Curse of Monkey Island háttereinek megálmodását is. Saját játéka is hasonló stílusban készül, melyben egy vámpírrá lett énekes hölgyeményt kell pátyolgatnunk, tökkelütött denevérének társaságában.



MEGJELENÉS: 2008
FEJLESZTŐ: Autumn Moon
PGO INDEX: 697

SO BLONDE

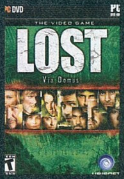
Egy klasszikus point'n'click kalandcím hősnője, a csinos Sunny Blonde, aki egy elkényeztetett, butácska csitri, hajótörést szenved szüleivel a Bermuda háromszögben. Ezt követően egy szigeten ébred, méghozzá a legvérmesebb kalózok idejében, de a lánykának még ekkor is a legnagyobb dilemmát sminkjének elkenődése okozza. Szép, kézzel rajzolt kalandjáték, márciusban érkezik, meglátjuk mi sül ki belőle...



MEGJELENÉS: március
FEJLESZTŐ: Wizarbox
PGO INDEX: 773

LOST: VIA DOMUS

A Ubisoft gondozásában készülő Lost sorozat játékadaptációja úgyszintén megdobogtatja sok kalandor, illetve rajongó szívét, hisz a misztikus sziget ideális táptalaj egy ütős kalandjáték felépítéséhez, ráadásul a neves kiadó/fejlesztő montreali stúdiója, mondhatni garancia a minőségre. A játékban egy kitalált túlélőt személyesítünk meg, aki az eredeti sztoritól némileg függetlenül próbál érvényesülni. A játék egyébként az első két évad eseményeit dolgozza fel és következő számunkban már górcső alá vesszük.



MEGJELENÉS: február
FEJLESZTŐ: Ubisof Montreal
PGO INDEX: 631

„Csavaros történetből nem lesz hiány, bejárható területből annál inkább..."

luxushotel – személyzet nélkül – és a rendíthetetlen Jack Norm, akivel a végére kell járnunk a titokzatos gyilkosságnak. Szerintem még Peter „Columbo" Falk is megirigyelné a Jack Norm-féle „csak még egy kérdést feltennék, uram" monológok számát, mivel elsősorban a gyanúsítottak állandó cseszegetésével kaphatunk választ a kérdéseinkre – abból meg akad majd bőven. Érdekes és változatos karaktereket dolgoztak ki a fejlesztők, akik jól reagálnak a rengeteg párbeszédnél és a szinkronszínészek is remek munkát végeztek. Persze a nyomozáshoz hozzátartozik a bizonyítékvadászat, az ujjlenyomat-analizálása, az indítékkeresés is – ezen feladatok elvégzéséhez egy univerzális PDA áll rendelkezésünkre, melyben a játék rögzíti a gyanúsítottaink faggatásából kiszűrt tényeket. Ezen tényeket a talált bizonyítékokkal, fotókkal, és egyéb nyomokkal összevetve haladhatunk előre a gordiuszi-csomó megoldásában.

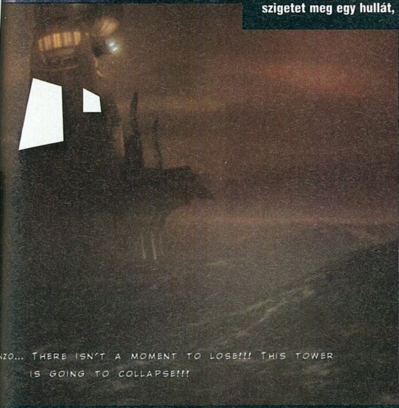
KOMOR ÉS NEHÉZ

Mint említettem, a hangulat el lett találva, komor világba csöppenünk, hiszen érkezésünktől fogva ítéletidő tombol a parányi szigeten. A játéktér eléggé korlátozott, ugyanis csak a hotel környéki partszakaszra és magára a hotelre terjed ki – ráadásul a játék későbbi szakaszában a sziget elkezd az óceánba süllyedni, így a part és a szálloda alsóbb szintjei is kiesnek. Éppen ezért egy idő után unalmassá válhat a szállodában hajkurászni az embereket, lévén senki sem található meg mindig ugyanott.

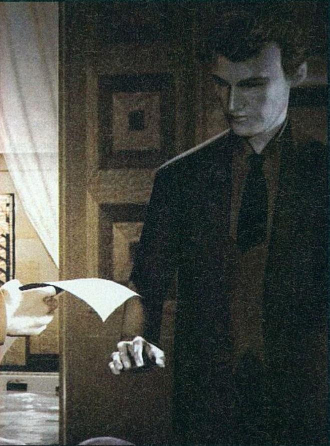
„Kalandjátékból nincs hiány a piacon, jó ötletekből sajnos már kevesebb akad..."

A játékmenet semmi újdonsággal nem szolgál, ennek ellenére igen nehézre sikeredett. A nyomozás során nem rágja a szánkba a program, hogy mit kell tenni, csupán egy jelző mutatja, hogy milyen messze járunk az adott felvetés megválaszolásában (például, kik voltak az ál-

Körülbelül így kezdődik a nagy kaland, kapunk egy szigetet meg egy hullát, aztán pedig jönni fog a víz.



dozattal a halál estéjén). Ha elégséges információ, illetve tárgyi bizonyíték van a birtokunkban, akkor ezeket a PDA segítségével megfelelően egybecsoportosítva, egy újabb részlet, illetve tény kerül a helyére, ami aztán újabb talány megválaszolását igényli, hogy a végére összeálljon a teljes bűntény és leleplezzük a gyilkost.



KI NEVET A VÉGÉN?!

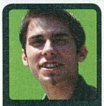
Menet közben kicsit megbonyolítja a helyzetet, hogy hurrikán tombol a térségben, az óceán közepén lévő szigetnek sem kegyelmeznek a hullámok, és ahogy az előbb írtam, lassan minden víz alá kerül, maga a torony is. Természetesen az építmény nem erre lett tervezve; a szerkezet megroggyan és szépen fokozatosan úrrá lesz a pánik a hotel lakóin, de mi csak rendíthetetlenül szimatolunk tovább, hiszen a mentőcsapat egyelőre nem tud a segítségünkre jönni.

Mini játékok sajnos nincsenek a krimiben, hacsak nem nevezzük annak a nyomok állandó párosítgatását, ugyanis ezen és a sok gondolkodáson kívül más feladatunk gyakorlatilag nincs, csupán rohangászni a toronyban, mint a fába szorult féreg, illetve gyönyörködni a Sokal-féle igényes designban, ami a szokásos 2D-s elemek és 3D-s animációk vegyítésével éri el a kívánt hatást. A háttérdallamok is kellemesek, ám elviseltünk volna több változatosságot, ahogyan a helyszínek esetében is. Aki kedveli Benoit Sokal kissé melankolikus játékait, és nem áll távol tőle a nyomozósdi, akkor bátran ajánlom a programot, ha viszont nem jött be a Syberia, ráadásul Columbo karakterétől is kiütéseket kapunk, akkor nem ez lesz az ideális választás...

PGO GYORSLINK: 876

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07



Régebben nagy rajongója voltam a cikkben sokat citált Columbo karakterének és szeretem az elvont témákat, úgyhogy számomra kellemes perceket okozott ez a borongós hangulatú krimi a fiktív Sagorah szigeten, ám a változatosság érezhető hiányától, könnyen unalomtól bűzlő kattintgatásba csaphat át a nyomozás.

DARTHS

PRO:
- + bizarr hangulat
- + megmozgatja az agyat
- + egy hotel az óceán közepén

KONTRA:
- - kevés helyszín
- - könnyen unalmassá válhat
- - apróbb malőrök

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.5

A bonyolódó események sokáig táplálják a játékos lelkesedését, de egy idő után monotonná válik, amit csak a finálé tör meg.

SYBERIA	94%
SECRET FILES: TUNGUSKA	84%
NEXT LIFE	44%

GÉPIGÉNY: 512 MB RAM, 2 GHz CPU, 128 MB-os, DirectX 9.0c VGA, 3 GB HDD

Szerezd be te is

A játék kliense teljesen ingyenesen tölthető a fejlesztők weboldaláról (vagy fileplanetről akár), egy teljes hónapig ingyen játszhattok vele, egyetlenegy hátránya van ennek a nem fizetős változatnak, az pedig az, hogy nem vezet a karakteretekről statisztikát a rendszer. Egyszer kell csak fizetnetek (35 dollár körül mozog az ára) azért, hogy az összes Savage 2 servert elérjétek, és életetek végéig játszhassatok a játékkal. Úgy, mint a Guild Warsnál tulajdonképpen.

Netkeverék írta · Flatline

SAVAGE 2

No 2 PC GURU

fejlesztő > S2 Games kiadó > S2 Games web > savage2.s2games.com

Noha évek teltek el, mióta az első RTS-FPS játék megjelent, nem túl jellemző, hogy a stílus bejutott volna a köztudatba. A Savage első része 2003 szeptemberében került a boltokba és emlékszem, még gameres színekben Lilyvel és Hunorral nagy elánnal vetettük magunkat a játékba, hátha olyan jó lesz, mint hirdették. Nagyon tetszett mindannyiunknak, csupán egy gond volt vele: hihetetlen mód nehéz volt.

Ezúttal sincs másként, a Savage második része dög nehéz, noha sokkal kiterjedtebb gyakorló módot biztosít a játék, továbbá a játékosok is segítőkészebbnek tűnnek, mint 2003-ban az első rész tesztelésekor. Sok minden mondjuk nem változott a játékmechanikában, mégis sikerült a fejlesztőlányoknak annyit csavarni a dolgon, hogy még élvezetesebb legyen, és egyre több embernek álljon kézre a játék stíluskeveréke.

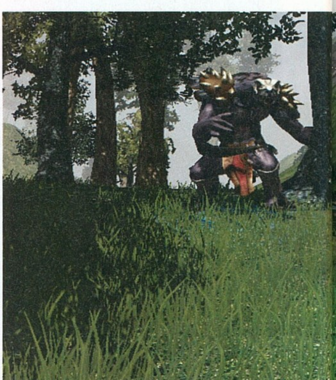
Newerth világa nem csak szebb lett, hanem sokkal több lehetőséget rejt, mint legutóbb. A Battlefield sorozat már évek óta sikeresen alkalmazza a „parancsnok" szerepkört is felajánló játékmódot, mikor nem a csatatéren rohangálva kell FPS módban pumpálni az ólmot az ellenfelekbe, hanem stratégiai segítséget nyújthatnak az ezen szerepkörbe bújt játékosok. Mégis, a Savage már 2003 óta többet és jobban nyújt azok számára, akik a csapatukban lévő maradék játékost kívánják irányítani.

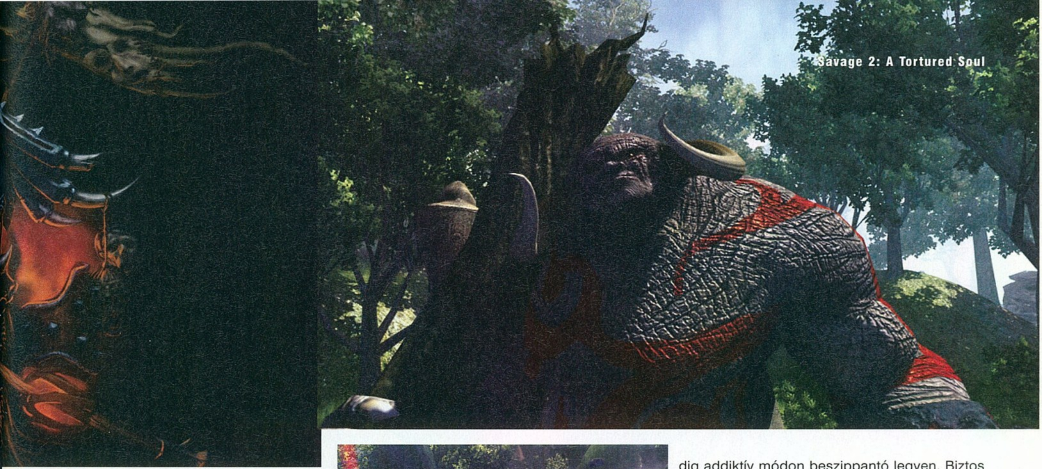
Sajnos még mindig adott, hogy csak és kizárólag olyan emberekkel játszva lehet igazán élvezni a játékot, akik hallgatnak a parancsnokukra és hajlandók még a legbugyutábbnak tűnő ukázt is végrehajtani, mert a főbossz azt kívánja. Ha ez nem történik meg, akkor legalább a csapat egyik fele a haját fogja tépni és az sosem jó dolog.

Több karakterosztály van, eddig bárki segíthetett például az építésnél (az épülő cuclik mellett kellett nyomogatni az egérgombot), most már csak az erre alkalmas karaktertípus képes gyorsítani a folyamatot. Mellettük még távolra puttyogtató (ranger/sniper féle), Sumo birkózó (közelharci) és C vitamint zsákszámra szóró (gyógyító-mágus) egységek lehetnek a játékosok. Továbbra is az emberek és a büdösebbik faj küzd egymással, továbbá van két új egység, melyet mindkét fél használhat, amint megfelelő mennyiségű kontrollpontot tart saját felügyelete alatt a pályán és adott mennyiségű magas szintű ellenfelet már leölt. Ez a két lény elég zsíros és erős, az egyik olyan, mint egy csontokkal teli bádogosház, a másik pedig mint egy kisebb zsebördög, hatalmas karddal.

Első ránézésre a menürendszer és a kis skill-fegyver képecskék egy az egyben a World of Warcraft

Bár nem egy WoW, a játék grafikája bőven az ingerküszöb felett van, netes program ellenére is...





által ihletett elosztást és színvilágot koppintják, a legjobb az, hogy második ránézésre is. Hiába, ami szép és jó, ott még a betűtípust is érdemes elszipkázni, hogy tuti legyen a dolog. Szerencsére ízléssel „loptak" a fejlesztők, így a saját pluszaikat belecsempészve, nagyon használható és jó HUD-ot sikerült összetapasztaniuk a nagy vattacukros hordóban. Az időjárási viszonyok váltakozása is nagyon jól eltalált, a pályák kivitelezésével együtt, bár több clipping és beakadásos probléma is vár rátok, ha úgy döntötök, hogy hentelni szeretnétek iszonyatos sebességgel váltogatva 3rd person és 1st person nézet között. Színes, kontrasztos és jól animált harcok hozhatók össze a játék során, repked majd a pörköltszaft rendesen.

Muszáj kiemelnem a játék zenéjét, mely fantasztikusan zsírbüféfrencsájzul szuperségesre sikeredett, bárkinek kettéharapom a fülét, ha inkább saját mp3-akat hallgatna játék közben, vagy legalábbis kikapcsolná a zenét. Tökéletesen illeszkedik az akciójelenetekhez, építős fázishoz és egyszerű felderítéshez. A harc közben szinte érezni, ahogy az adrenalin szerteáramlik az emberben (ahogy lennie kell, bármilyen jól megcsinált intenzívebb játékban), s ez nem kis mértékben a muzsikának köszönhető.

Szintén óriási pukedli jár azért (és nem összetévesztendő a szó a hátsó kimeneti nyílásokon

Nagyívű csatákban pedig nem lesz hiány, és ezúttal nem csak hent, de jókora adag taktika is akad...

távozó, nagynyomású levegővel!), hogy a játék hivatalos weboldalán hihetetlen szintű statisztikarendszer lapul, kamionnyi információt tolnak a játékosok alá, akik ki akarják bogozni, hogy épp melyik játékuk alatt, miért vesztettek, mikor tizenöten voltak, az ellenfél pedig csak egyedül és szénné csalta magát. A játékos feljelentéseken kívül, a minden apró hangyamellnyi részletre kiterjedő követő rendszer van, ami tényleg előnyére válna bármelyik online kompetitív játéknak.

Az irányítás messze nem olyan nehéz, mint elsőre tapasztalhatjátok. Hihetetlen könnyedséggel lehet navigálni a nézetek között és a gyorsbillentyűk segítségével előbb-utóbb már zongoraművészeket megszégyenítő módon fogtok varázsolni, parancsokat osztogatni, izgatni az ellenfelet és csapattársakat az automata beszólásokkal. Sajnos a beépített VOIP még nem működik, de hamarosan ezt is orvosolják majd a fejlesztők. Nem is nagyon van rá egyelőre szükség, mivel most még nagyon kevesen játsszák a játékot, közel 45 ezer ember regisztrált hivatalosan. Mindegyik többjátékos játék jövőjét az határozza meg, hogy mennyire tartja életben a játékos társadalom – jelenlétükkel és kéréseikkel. Ha a Savage 2 ugyanarra a sorsra jutna, mint az első rész, nagyon szomorú lennék, mivel tényleg van annyira újító a koncepció (noha mint mondottam már pár éves az elv), hogy érdemes legyen foglalkozni vele. Összeáll annyira a játék, hogy első ránézésre izgalmas, másodikra megfelelően mély, harmadikra pedig addiktív módon beszippantó legyen. Biztos vagyok benne, hogy az első pár frusztráló óra után mindenki élvezni fogja a játékot, amennyiben szán rá elég időt. Ne hagyjátok, hogy a szokatlan stílus és a már rutinosabb játékosok ingerült megjegyzései eltántorítsanak attól, hogy mélyebben megismerjétek a Savage 2-t. Egy szó mint száz, kifejezetten javaslom azoknak, akiknek már elege van a standard FPS-ekből és az unalomig ismert online hentelős lövöldözős játékokból. Tény, hogy a Savage 2 egy hangyányit mélyebb, mint szerintem kellene, de fogjuk fel inkább úgy, hogy amennyiben nem koca gamerek szeretnének játszani vele, nagyon jól fogják érezni magukat.

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Az FPS-RTS hibrid játékok kicsiny sorának koronázatlan királya, élvezetes, kicsit ugyan bonyolult, de rendkívül addiktív és szórakoztató. Játsszatok vele minél többen, hogy egyre ismertebb legyen - igazán megérdelmi ez a program!

FLATLINE

PRO:
- + Összetett harcrendszer
- + FPS-RTS

KONTRA:
- - Még picit bugos
- - Nem kap elég publicitást

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.8

Az elején kicsit furának tűnhet, de hogyha beleszokunk, akkor nagyon jól fogunk szórakozni ezzel a netes játékkal.

PGO GYORSLINK: S08

SAVAGE	72%
DARK MESSIAH OF MM	84%
BATTLEFIELD 2142	85%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, P4 2.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA

Geek boltok Budapesten

írta · Bate

Rémségek kicsiny boltja(i)

Gyüjtögetni, kortól, nemtől, bármitől függetlenül jó dolog (még akkor is, ha ennek ellenkezőjéről, értelmetlenségéről folyamatosan igyekeznek meggyőzni bennünket). Szerkesztőségünk tagjai is így vannak ezzel, s a millió-egy DVD és képregény mellett szeretjük a kevésbé hasznos, de annál látványosabb, szórakoztatóbb dolgokat is, mint például a szépen kidolgozott akciófigurák és egyéb „haszontalan" kacatok. S akkor a jobbnál-jobb társasjátékokról még nem is beszéltünk, tökéletes szórakozás, ha az ember társaságra vágyik, és már unja kissé a monitort. Postaládánkba rendszeresen érkeznek a kérdések, hogy honnan szerezzük ezeket a nagyszerű dolgokat, s cikkünkből most fény derül arra, hogy itthon, Magyarországon, azon belül Budapesten, hova érdemes bekukkantani néhány igazán különleges vagy szimplán csak régóta keresett darabért.

Rövid áttekintésünkben három üzletet mutatunk be, egy tökéletes képregény-lelőhelyet, egy valódi akció- és egyéb figura mekkát, továbbá egy olyan boltot, ahol minden társast megtalálhattok, amit mi valaha bemutattunk, vagy be fogunk mutatni a lapunk hasábjain. Lássuk őket sorjában.

TRILLIAN

Képregények

Jómagam és Grath elsőszámú ellátóhelye, minden hónapban minimum egyszer meglátogatjuk a szerkesztőségünkhöz egyébként roppant közel eső Trilliant, hogy beszerezzük az életben maradáshoz szükséges minimum képregény-mennyiséget. A bolt a Blaha Lujza téren található a Rákóczi Center nevezetű kis üzletközpontban, melynek bejárata pont a Buda felé tartó 7-es buszok megállójával szemben található. Ha túljutottunk az automata üvegajtón, akkor az emeleten, bal oldalon akadhatunk rá a bőséges kínálatot nyújtó boltocskára. A Trillian profilja egyrészt

AZ ITT LÁTHATÓ CUCCOKAT A TRILLIAN KÍNÁLATÁBAN...

TEMPLAR

60000,-

Fajta: szobor
Méret: 34 cm magas
Jellemző: A Diablo utódjának tervezett játék egyik csinos szereplőjének igen látványos, részletekben gazdag szobra, amely bármely szoba vagy polc egyik legnagyobb éke lehet.

YOSHITOSHI

Fajta: művészeti album
Méret: 130 oldal
Jellemző: A japán művész munkáinak gyűjteménye, hihetetlen minőségben.

18000,-

H. G. GIGER

Fajta: művészeti album
Méret: 30*42 cm, 82 oldal
Jellemző: Az Alient inspiráló H. G. Giger albuma, amelyben hihetetlenül szépen kidolgozott munkák találhatóak.

20000,-

a legnépszerűbb amerikai képregények széles kínálatából áll (nem csak füzetek, albumok, keménykötésű gyűjtemények és egyéb csemegék is várják a rajongókat), de ugyanígy találhatunk mangákat is szép számmal, a szinte teljes magyar kínálatról nem is beszélve. Ezen felül böngészhetjük a művészeti albumokat, az itthon igen ritkának számító (és olykor igen borsos árú) különlegességeket, és olyan kiegészítőket, mint a legjobb minőségű szobrok, itthon beszerezhetetlennek tetsző DVD-k, táskák, pólók, s minden, ami szemnek, szájnak ingere. S ha esetleg nem találnánk meg amit keresünk, akkor sincsen minden veszve, hiszen a bolt örömmel teljesíti az egyedi kéréseket, rendelés útján könnyedén leveszik a vállunkról a beszerzés terhét.

> **“Nem kell már a netet túrni a különlegességekért, itthon is megtalálhatóak.”**

SÁRKÁNYTŰZ

Szerep- és társasjátékok

Egy ideje Külvilág rovatunk szerves részét képezi a különböző társasjátékokat bemutató rovatrész. Kapjuk is mindig a leveleket és kérdéseket a fórumokon, hogy a lap oldalain bemutatott táblás és egyéb játékokat honnan szerezzük. Nos, a válasz igen egyszerű: a társasjátékok forgalmazásával is foglalkozó DeltaVision Kiadó bázisa, a Sárkánytűz névre keresztelt üzlet a fő beszerzési központ, hogyha az asztali szórakozásról van szó. A bolt rendkívül jól megközelíthető helyen található, két perc sétára a Ferenc körúti metró-, illetve 4-6-os megállótól. Csak le kell szállnunk a tömegközlekedési járműről és a körút jobb oldalán el kell indulnunk a Petőfi híd felé, egy kevéske séta és a 40-es szám alatt megtalálhatjuk az üzletet, amely nem csak a társasjátékokra éhes közönséget képes kielégíteni. Elsősorban megtalálhatunk itt mindent, amit eddig a lapban láthattatok (Doom, WarCraft, Halo, Drakon, Arkham és még sorolhatnám…), számos egyéb, általunk be nem mutatott társast (a kicsiknek szóló játékoktól a komolyabb cuccokig), és sok-sok kiegészítőt. A Sárkánytűz azoknak is tökéletes hely, akik a fantasy és sci-fi irodalomra szomjaznak, hiszen a hazai megjelenések színe-java megtalálható a polcokon. Nem beszélve a különböző szerepjátékos kötetekről és kellékekről, amelynél nagyobb választékot aligha találunk máshol, legyen szó akár a Vampire sorozatról vagy a hazai kedvenc M.A.G.U.S.-ról. Mondanunk sem kell, ez lesz az a hely, ahol a hamarosan magyarul is megjelenő StarCraft társasjátékot is beszerezhetitek, csak legyen majd türelmetek végigállni a sorokat.

HOLDFÉNY

Figurák minden mennyiségben

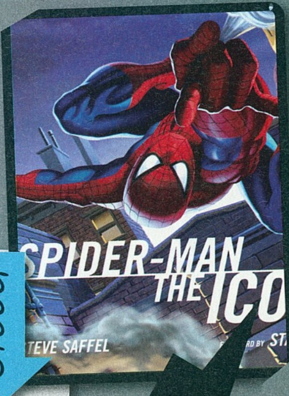
Harmadik ajánlónk kifejezetten azoknak szól, akik szerkesztőségünk tagjaihoz hasonlóan élnek-halnak a különböző, gyönyörűen kidolgozott figurákért. Mindegy, hogy képregény-figura, mozihős, vagy éppen rockstár, sportoló esetleg az egyik kedvenc játékod szereplője, szinte biztos, hogy a Holdfény Team boltjában megtalálod amit keresel. A különleges bábuk, figurák Kánaánja szintén könnyen megközelíthető helyen, a belvárosban található, a Wesselényi utca 10-es szám alatt, amely könnyedén elérhető a Deák Ferenc térről, az Astoriáról vagy éppen a Ferenc körútról, csupán pár perc séta kérdése az egész. Eltéveszteni szinte lehetetlen, hiszen a hatalmas kirakatok azonnal magával ragadják az embert, szájtátva bámuljuk az üveg mögött elhelyezett darabokat – pedig ekkor még nem is látjuk, hogy mi vár odabenn. Kellően nagy alapterület, kellően sok polc, kellően nagy kínálat. Hosszú percekig lehet bóklászni odabenn, odanyúlni ezért, odanyúlni azért, nézelődni, és azon gondolkodni: ez is kellene, az is, meg amaz is. A rengeteg figura mellett a Holdfény a különböző kártyajátékok mekkája is, hiszen megtalálhatunk itt mindent, amire szükség lehet, legyen szó akár a World of Warcraft, vagy éppen a Yu-Gi-Oh, esetleg a Magic: The Gathering világáról. De nem csak vásárolhatunk, akár egy játékba is beszállhatunk (mindig akad egy csapat, aki a helyszínen teríti a paklikat), esetleg érdeklődhetünk az elkövetkezendő versenyeket, küzdelmeket illetően. Amit még érdemes tudni, hogy a bolt folyamatos akciókkal kényezteti a vásárlókat, hetente újabb és újabb darabokat téve a kedvezményes zónába, érdemes szemmel tartani a bolt weblapját (www.holdfenyteam.hu), hiszen itt nem csak a friss készletről, de az éppen leárazott termékekről is folyamatos tájékoztatást kapunk.

…TALÁLHATJÁTOK MEG!

50000.-

DARTH VADER

Fajta: szobor
Méret: 29 cm magas
Jellemző: Monumentális DV figura, saját fénygyűrűvel.



25000.-

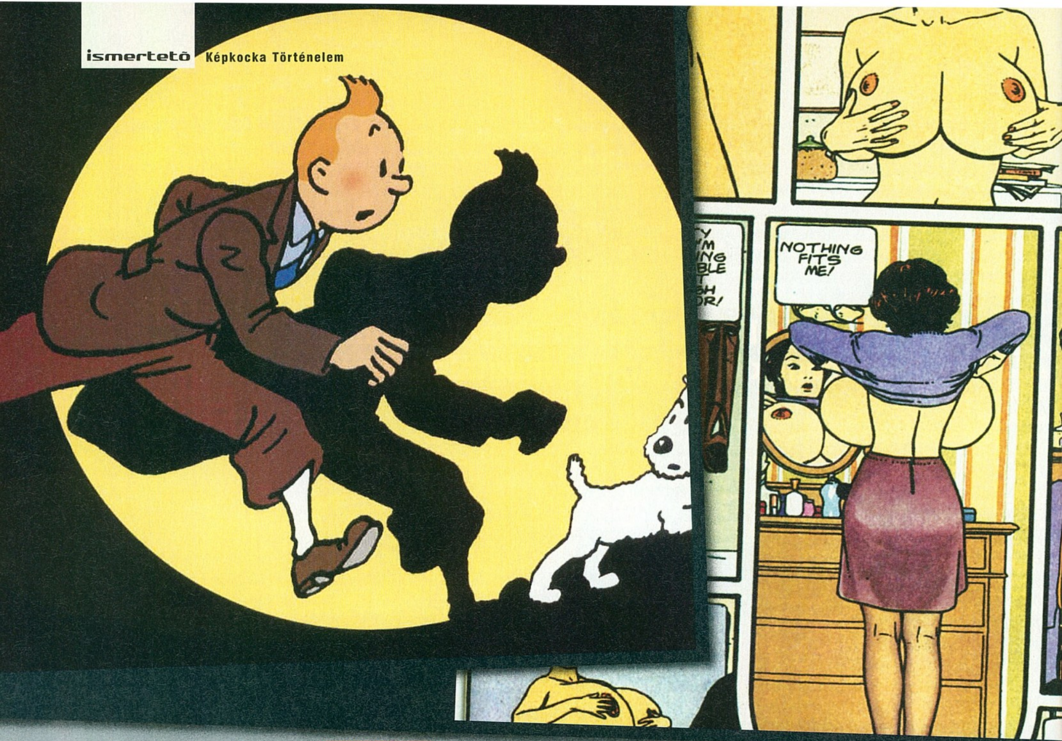
SPIDER-MAN ICON

Fajta: album
Méret: 320 oldal
Jellemző: Stan Lee által dedikált, sorszámozott széria, amelyben minden helyet kapott, ami Pókemberrel kapcsolatos, és itt most nem csak a képregényekről van szó.

67000.-

BATMAN VS. SPAWN

Fajta: szobor
Méret: 32 cm magas
Jellemző: A két hős, egyetlen szobor, hihetetlenül részletgazdagon.



Európai képregénytörténelem

írta · Bate

Kalandra fel!

Folytatódik előző számunkban indított sorozatunk, amely a sokak által szeretett képregény történetét meséli el, a világ különböző pontjainak, kultúrájának szemszögéből. Legutóbb az amerikai megjelenést és térhódítást göngyölítettük fel, most pedig Európára vetjük figyelő szemünket.

Bár Amerikát tekintik az őshazának, a képregény nem csak az „újvilág" kiváltsága, napjainkra részévé vált az európai és a keleti kultúrának is. Bár az első valódi képregények tényleg az Egyesült Államokban jelentek meg, a médium előképei már a XIX. és XX. század eleji európai sajtóban is felfedezhetők, ám az első igazi képregények csak a múlt század húszas éveiben jelentek meg az öreg kontinensen.

EREDET

A képekkel történő ábrázolás elterjedése a XVIII. század végére tehető. Alois Senefelder 1789-ben találta fel a kőmetszetet, mely hatalmas lehetőségeket nyitott a grafikák, rajzok sokszorosítására. A litográfia első művelői német nyomdászok voltak, de az igazán emlékezetes darabok főleg francia művészeknek köszönhetőek. A nyomdászat ilyen jellegű fellendülésének köszönhetően a XIX. században oly népszerű karikatúrák ezáltal egyre nagyobb körben terjedtek, és 1830-ban Charles Philippin lévén megalakult a Caricature nevű kiadvány, amely négyoldalnyi szöveget és két táblaképet tartalmazott. Később Philippin ezen kiadvány mintájára létrehozta a Charivari című, olcsó napilapot, mely sokáig például szolgált az egyre növekvő élclap piacnak. A Charivari nyomán 1841-ben Henry Mayhew megalapította a Punch magazint, amely egészen megszűnéséig igen nagy népszerűségnek örvendett.

EURÓPAI GYÖKEREK

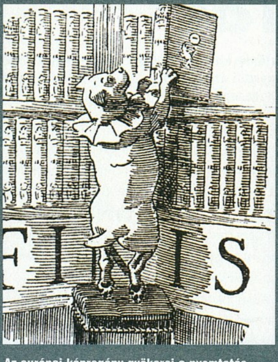
A képregény európai megjelenésében fontos szerepet játszott az 1844-ben alapított Fliegende Blattert, Friedrich Schneider kiadványa. Ez a lap kezdett először olyan képsorozatokat közölni, ahol a képek önálló történeteket meséltek el, amit rövid, főleg versbe foglalt szöveg kísért. A lap grafikáit az a Wilhelm Busch készítette, aki évekkel később megalkotta a legnagyobb karriert befutott német képes történeteket, melynek szereplője Max és Móricz, a két vásott kölyök volt. A meghatározó grafikai előzmények ellenére Európában a képregény nem terjedt olyan rohamosan, mint az államokban, és nem is vált mindenütt a kultúra részévé (ahogy hazánkban sem), így csupán néhány képregény-nagyhatalomról beszélhetünk: Belgiumról, Olaszországról, Franciaországról és az egykori Jugoszláviáról.

Az európai képregény mind kivitelezésben, mind tartalomban erősen eltér az óceánon túli társától. A rajz kidolgozottabb, részletgazdagabb, a történet sokkal bonyolultabb, és hordoz valamiféle komolyabb mondanivalót, éppen ezért a hangsúly sok esetben nem is a képeken, hanem a mellettük futó szövegen van (lásd az Asterix kiadványok, ahol a szöveges humorra sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek, mint a rajzokra). Az amerikaival közel egy időben, 1930-ban született meg az első európai zsáner, mely erősen hasonlított a Burroughs inspirálta Tarzanra, de sokkal komolyabb hangsúlyt kapott benne a humor.

KALANDOS TÖRTÉNETEK

Az európai képregényre jellemző humoros kalandtörténetek sorozata a belga Georges Rémi (Hergé) Tintin (helyes ejtés szerint: tenten) című sorozatával indult, s a széria mind a mai napig töretlen sikernek örvend. Az örökifjú karakter Magyarországon sem ismeretlen (bár

sokkal inkább a képregény inspirálta animációs filmből). A képregény jellegzetessége az egzotikus helyszín, (hiszen a fiatalúr a világ szinte minden táján megfordul, sőt eljut egészen a Holdig), és az alapvetően változatlan cselekmény, melynek keretében az agyafúrt szereplő minden kalamajkából kivágja magát, ügyességének és csavaros eszének köszönhetően. Az európai képregény másik legismertebb alakja Asterix, Albert Uderzo és René Goscinny figurája, aki ugyan némi varázsital segítségével néha „szuperhősi" magaslatokba emelkedik, mégis főleg eszének és leleményességének köszönheti, hogy folyton-folyvást túltesz a gaz rómaiakon. Mindezt Goscinny ironikus, szarkasztikus humora lengi át, minek köszönhetően a figura igazi francia jelkép lett. A francia tömeg képregények közt kiemelkedő pályafutást tudhat még magának a Pif és Spirou sorozat, és az autóversenyzők nem mindennapi életét bemutató Coures Vaillants. A francia képregény földhözragadt hősei Európa szerte népszerűek voltak, Rahan, Tarao, Captain Apache, Lucky Luke és társai az egész kontinenst bejárták (a Kockás keretein belül egy-két hőst a magyar olvasók is megismerhettek).



Az európai képregény gyökerei a nyomtatás fejlődéséig vezethetőek vissza...

UNDERGROUND EURÓPÁBAN

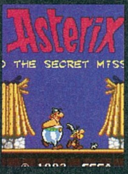
Az underground képregény Európa számára sem ismeretlen, az 1968-as diákláza-dásokat követően, a Metal Hurlant (angolul: Heavy Metal) antológiasorozat hozott hasonló történeteket, mint az Amerikában széles körben elterjedő füzetek. Az ottani „mozgalommal" ellentétben azonban itt műfajilag kötöttebb keretek között jelentek meg a képregények, a téma minden esetben a tudományos-fantasztikum berkein belül mozgott. Az erősen korhatáros antológiára jellemző volt a stilizált erőszak, az erotikus elemek túltengése, és a többszörösen csavart, furmányos történet.

A francia képregény komolyságát bizonyítja, hogy a filmhez hasonlóan kritikai folyóirat indult a témában Cahiers de la Bande dessinée címmel (a Cahiers du cinema magazin mintájára).

Az európai képregény tehát legalább olyan jelentős, mint az előző számunkban tárgyalt amerikai front. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint, hogy Franciaországban egy-egy képregény mindig feltűnik a bestseller listákon, Belgiumban pedig még múzeumot is emeltek a kilencedik művészetként aposztrofált képregénynek. Persze a rajzolt történetek nem csak itt, az öreg kontinensen, és Amerikában hódítanak, hanem keleten is, de erről majd a következő számunkban értekezünk bővebben.

ADAPTÁCIÓK

Amerika után most megnézzük, hogy az európai hősök szereplésével melyek voltak a legemlékezetesebb játékok, bár a címek nem olyan ismertek, mint az előző számunkban, de azért jó játékok voltak a maguk idejében.



THE SECRET MISSION

Megjelenés: 1993
Fejlesztő: Sega
Műfaj: platformjáték

Asterix neve mostanában csakis minijátékokkal összefüggésben jelenik meg, de a derék gall régebben igen színvonalas (a korhoz képest persze) platformjátékokban is szerepelt. A legjobb talán a Master Systemre megjelent Secret Mission volt – két karakter, megannyi extra képesség, plusz Dogmatix főszereplésével zajló miniküldetések. Ma már persze közröhej, de akkor élveztük!

LUCKY LUKE: WANTED!

Megjelenés: 2001
Fejlesztő: Infogrames
Műfaj: akció

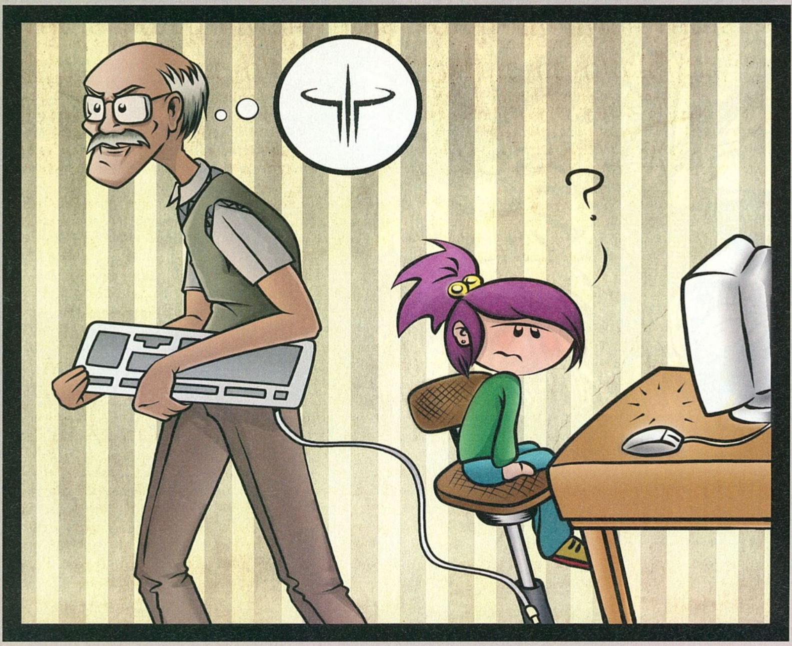
Luke főszereplésével igazán kevés emlékezetes játék született. A legjobb a Game Boy Advancera megjelent Wanted! volt, mely a klasszikus kergesd-a-Daltonokat utat követi, de kellően humoros volt, négy minijátékban is megmérettethettünk, és az alap pályák is változatosak voltak.

PRISONERS OF THE SUN

Megjelenés:1997
Fejlesztő: Infogrames
Műfaj: platformjáték

Tintin három, szinte teljesen egyforma játékmenetű ugrándozós platformjátékot kapott a kilencvenes évek elején, ezek közül a Prisoners of Sunt választottuk, mert gyönyörű, kézzel rajzolt grafikája miatt számunkra ez volt a legszebb. A játékmenet ugyan semmi extrát nem kínált, de legalább a párbeszédek humorosak voltak.

illusztráció: Szabó Mesi, kihúzta: Horváth Henrik, színek: Tomster (http://tomster.blogter.hu)



Talán ettől még egy kicsit távol vagyunk, de hamarosan lesz miért aggódni a csemetéknek...

Haladnak a korral

írta · Stöki

A játékipar egyre inkább az alkalmi játékosok, vagyis a casual gamerek (a szerkesztőség kis állathatározójában: kazuárok) felé nyit. Ezt sokszor leírtuk már, ebben a rovatban is elhangzott párszor, minden második netes elemzés megemlíti ezt a tényt, felesleges is lenne rajta tovább rugózni. Viszont kevés szó esik egy ezzel járó kísérőjelenségről, a játékosok átlagéletkorának növekedéséről.

Hogy az átlagos játékos egyre öregebb, az könnyen belátható: a játékipar a filmiparhoz képest igen fiatal, de azért a gyerekkorát már kinőtte – nem csak azért, mert már a játékkiadók között is olyan kaliberű üzletek köttetnek, mint a filmiparban, hanem azon egyszerű ténynél fogva, hogy a játékipar kezdetei, vagyis a hetvenes évek eleje óta eltelt bő három és fél évtized. Akik akkor, vagy akár a későbbi Commodore-korszakban voltak gyerekek, már rég kenyérkeresők, többgyerekes családapák. Sőt, akik még az első pénzbedobós játékautomatákkal, a Ponggal és az Asteroidsszal nyomták, talán már nagypapák is. Nincs már olyan messze az idő, amikor a nyugdíjasok arról beszélgetnek a közértben, hogy az ő idejükben még milyen remek játékok voltak, és mennyire megbecsülték azokat, bezzeg a mai fiatalok.

ÖREG GAMER NEM VÉN GAMER

Amikor a fiatal játékosok elkezdenek dolgozni és családot alapítanak, közülük sokan felhagynak a játékkal, de viszonylag jelentős részük valamilyen formában tovább űzi ezt a számára oly kedves időtöltést. Szóval a játékosok átlagéletkorának növekedése önmagában nem meglepő jelenség, annak ellenére sem, hogy a nagyon fiatal, 5-6 éves játékosok is egyre többen vannak. De józan paraszti ésszel nagyon lassú folyamatként képzeljük el ezt a növekedést, és ez is volt jellemző a piacra egészen a kilencvenes évek végéig. Akkor azonban valami történt: 1999-ben az amerikai piacon a játékfogyasztók kevesebb mint 10 százaléka volt 50 év feletti, de azóta ez a szám bőven megduplázódott. A szintén amerikai Entertainment Software Association nevű szervezet piacelemzői szerint ma az országban minden negyedik játékos betöltött öt ikszet, vagyis egy harmincmilliárd dolláros ipar negyede az idősebb generációkra épül. Az esztékákeretes szemüvegben szerencsétlenkedő, szociofób játékosok sztereotípiája soha nem volt teljesen igaz, de most már valóságalapja sincs annak, hogy ilyesmit felvessünk: a piac differenciálódott, és a casual gamerek gyorsan növekvő szegmensében egyre nagyobb helyet követelnek az idősebbek. Természetesen ez jó a játékiparnak – olyannyira, hogy néhány cég mesterségesen gerjeszti is ezt a folyamatot.

A CSALÁD BARÁTJA A PIAC BARÁTJA

A jelenséget vizsgálva nem lehet megkerülni a Nintendo hadonászós konzoljának, a hol csodagépként magasztalt, hol kvarcjátékként lesajnált Wii-nek a szerepét. Tény, hogy a gépben rejlő vas inkább előző, mint következő generációs, de a konzol pozicionálása olyan sikeres volt, hogy átszabta a játékpiacot, és ma már több kiadó, sőt, gépgyártó próbál lépést tartani a Nintendo diktálta szabályokkal. Ezek a szabályok egyébként viszonylag egyszerű alapra épültek: a Wii-t ugye a japán cég minden eddiginél családbarátabb konzolnak szánta (erre utal az egyszerű, egyértelmű mozdulatokkal

Gondolj csak bele, te vajon abbahagyod majd a játékot csak azért, mert megöregszel?

kezelhető kontroller is), ezért családbarát játékokat kell fejleszteni rá. Vagyis olyan játékokat, amelyek támogatják a többjátékos funkciót, lehetőleg nem tobzódik az erőszakban, könnyen megérthető és irányítható, és végül a lehető legszélesebb korosztálynak szórakozást nyújt. Ez utóbbi tényező áll összefüggésben azzal, hogy az idősebb játékosok hirtelen megsokasodtak. De természetesen nem csak a Nintendo lovagolta meg ezt a vonalat (elég, ha Guitar Hero sorozatra, a Scene It című mozikvízre vagy a PlayStation 2 karaokeprogramjára, a SingStarra gondolunk), de a japán cég járult hozzá leginkább ahhoz, hogy a kritikus tömeg ebben a piaci szegmensben is megjelenjen. Például miután tavaly egy chicagói idősek otthonában nagy siker lett a Wii, a Nintendo amerikai kirendeltsége az ország több államába is küldött konzolokat a szeretetotthonokba.

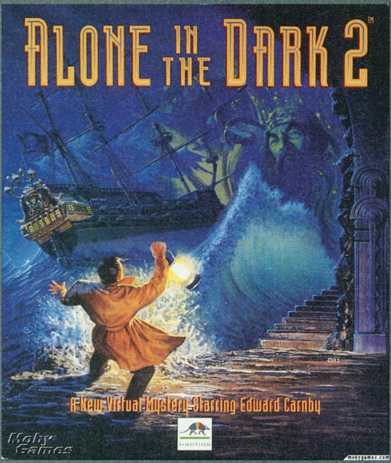
A JÁTÉK ÖSSZEHOZ...

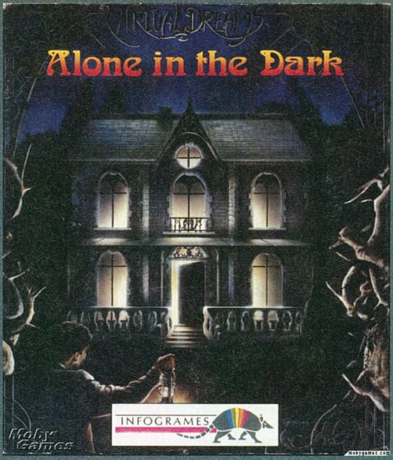
Az ABC News nemrég nagyobb riportban emlékezett meg arról, hogy öregednek az átlagjátékosok, és ennek keretében ellátogattak néhány fentihez hasonló idősek otthonába és az áruházakban is megkérdezték az idősebb játékvásárlókat. Egy nyilatkozó 85 éves néni arról beszélt, hogy a Wii-vel újraéli a gyerekkorát, egy 74 éves úr pedig azt hangsúlyozta, hogy a játékok éppúgy összehozzák a hasonló korúakat, mint bármilyen más közösségi tevékenység. Egy 57 éves vásárló, akit azon kaptak, hogy az áruházban játszik a Guitar Hero III-mal, sommásan megfogalmazta a lényeget: „Miért ne játszanék? Van pénzem is, szabadidőm is." Kritikus tömeget emlegettem az előbb: játszani már egyáltalán nem ciki, a felnőttek szemében sem. Ezt maga Bill Gates is demonstrálta, amikor január elején a legnagyobb szórakoztatóelektronikai expón, a Consumer Electronic Show-n együtt gitározott a Guns'n'Roses egykori gitárosával, Slash-sel – csakhogy a jó öreg Bill Guitar Hero III-mal kísérte a rocklegendát. És megint: a neveken túl a bemutató lényege a közösségi élmény volt. Mint ahogy a játék már nem a fiatalok kiváltsága, nem is magányos passzió (és most nem az online muliplayer partikra gondolok, hanem arra, hogy több ember összejön játszani ugyanabban a helyiségben, mintha csak bowlingozni mennének).

> **“A digitális játéktér már régen nem csak a fiatalok kiváltsága, előbb-utóbb mind felnövünk...”**

...MAGYARORSZÁGON IS

A jelenség itthon még nem érhető annyira tetten, amit az is mutat, hogy hiába hívtam fel néhány nagyobb játékkiadót és forgalmazót, egyiküknek sem volt olyan kutatása, ami a játékosok átlagéletkorának magyarországi változását követte volna. Nem kétlem, hogy ha késéssel is, de hozzánk is begyűrűzik majd ez: néhány fővárosi játékshow-n már lehet látni unokájával autóversenyező nagypapákat, önfeledten gitárszimulátorozó házaspárokat és hasonló, a nagyközönségnek kicsit még szokatlan életképeket. A plázák bemutatógépein is egyre többször látni családbarát játékokat – a minap egy nagy szórakoztatóelektronikai multi üzletében láttam, ahogy egy eladó együtt játszik kooperatív módban egy potenciális, legalább a negyvenes éveit taposó vevővel (Guitar Hero III volt berakva a bemutatógépbe, mi más). Egyáltalán nem volt furcsa látvány – inkább természetes.





Annak idején rengeteg embert hozott lázba ez a két borító...

írta · Stöki

ALONE in the DARK

A nem is olyan távoli jövőben megérkezik a gépeinkre a legújabb Alone in the Dark, az utóbbi idők legjobban várt horrorjátéka. A program címe után régebben egy 5-ös is szerepelt, ami arra utalt, hogy voltak előzményei a játéknak. Voltak bizony, a kalandjátékok történetében mérföldkőt jelent ez a név.

Az első Alone in the Dark 1992-ben jelent meg, az Infogrames volt a fejlesztője és a kiadója is. Akkoriban virágoztak a kalandjátékok: a LucasArts SCUMM-motoros programjai – Indiana Jones and the Last Crusader, Monkey Island, Loom – zajos sikert arattak, a Sierra Quest-sorozataiban – Space Quest IV, Police Quest III, Leisure Suit Larry 5 – még bőven volt szufla, és egyéb kiadóktól is nagyszerű nevek jelentek meg a műfajban, olyanok, mint a Cadaver vagy a Heart of China. E játékok egy apróságban megegyeztek: kétdimenziós, rajzolt háttér előtt mozogtak a szintén kétdimenziós figurák, technikailag nagyjából ugyanott tartott a műfaj, ahol öt-hat évvel korábban, csak a grafika lett közben szebb. Aztán egy Frédérick Raynal nevű francia úr úgy gondolta, hogy változtat ezen.

RETTEGÉS 3D-BEN

Raynal akkor már nagyjából egy évtizede foglalkozott játékkészítéssel, de nem igazán kapott még lehetőséget, hogy bizonyítson. Az Alpha Waves nevű Atari-klasszikust viszont olyan ügyesen portolta át PC-re, hogy az Infogramesnél rábízták az Alone in the Dark designeri munkáit. A játék a XX. század elején alkotott horrorszerző, H. P. Lovecraft munkáiból merített, a program főhőse, Edward Carnby magándetektív a 20-as években próbálta kideríteni egy komor kúria rejtélyét. A játék remekül hozta a lovecrafti hangulatot, egyrészt csodálatos hangeffektjeinek köszönhetően, másrészt azért, mert a műfaj legtöbb képviselőjével szemben ebben a játékban nagyon könnyen és igen változatos módokon lehetett elhalálozni. A legnagyobb dobás azonban a grafika volt: a szépen rajzolt hátterek megmaradtak, azonban minden háttér valamilyen kötött kameranézetet imitált, és ebben teljesen 3D-s karakterek mozogtak. A főhős és a szörnyek mai szemmel nézve már nevetséges poligonszámmal bírtak, de a technológiai ugrás '92-ben nagyon látványos volt: Carnby kisebb lett, amikor távolabb ment, és amikor fordult, mind a 360 fokból megcsodálhattuk. Egészen hihetetlen volt ezt a – korábban csak szimulátorokban megcsodált – technikát kalandjátékokban viszontlátni.

BOLLSHIT

Ahogy az lenni szokott (ha a szekér beindul), a remek kalandjátékhoz több folytatás is készült: 1994-ben a nagyszerű második rész, egy évvel később a korrekt harmadik, 2001-ben pedig a teljesen új stábbal készített, igen silány végeredményt produkáló Alone in the Dark: The New Nightmare. Reynal idejében kiszállt a szériából (a harmadik rész fejlesztésében már nem vett részt), és a kilencvenes évek második felében újabb kalandjáték-klasszikusok jöttek ki a keze alól, a Little Big Adventure két része. Az Alone in the Dark sorozatot pedig 2005-ben elérte a legnagyobb szégyen: Uwe Boll, a filmes antitalentum germán főistene filmet forgatott a játékból. A Christian Slater főszereplésével készült szutyok mindent alulmúlóan rettenetes volt, szóval az érkező újabb játék csak javíthat a széria reputációján – reméljük, hogy az első részéhez hasonló magasságokba emeli majd az Alone in the Dark nevet.

Ezek a képek manapság rendkívül gagyinak hatnak, de a maguk idejében forradalomnak számítottak.

motorrevü

Megjelent a februári Motorrevü!

Keresd az újságárusoknál!

Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

AGATHA CHRISTIE ON THE ORIENT EXPRESS

Hi PC Guru!
Ha van magyarítás az Agatha Cristie Murder on the Orient Expresshez, akkor hol találom?
Még egy kérdés: Hogy lehet megszerelni az eltört csövet (második rész)?
Üdv, Laci

Készülgetett magyar nyelvű feliratozás a játékhoz, de épp a minap olvastam lapunk online fórumán, hogy teljesen leállt a project. Egyelőre nem tudni, hogy lesz e jelentkező, aki a megkezdett munkát folytatja.
A kunyhóban vizsgáld meg a kályhát, és így a csípőfogóval a kályhacsőből ki tudsz szerelni egy darabot. A fogót a művelethez az Athens kocsi 7-8 fülkéjének mosdójában találod, a pult alatti szekrényben. Aztán a kályhacső beszereléséhez szükséges kesztyű szintén az Athens kocsiban van, csak épp a 3-4 kabinban.

HITMAN

Ahoj Tika!
A Hitman 1-ben a Traditions of the Trade küldiben hol a LUGER P08 silenced nevű stukker?

A 201-es szoba erkélyéről átmászva (egyébként ezt az utat diktálja a történetvezetés is) tudsz eljutni a 202-es szobába, ahol is az említett fegyvert magadhoz veheted.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Tisztelt PC Guru!
Elakadtam a Prince of Persia: Warrior Withinben. Az egyik régebbi újságotokban azt olvastam, hogy minden főellenség legyőzéséhez külön taktika kell. Ott akadtam el, ahol egy nőt meg kell menteni attól a nőtől, akivel a hajón harcoltunk. Légy szíves írjátok le, hogy hogyan lehet a legkönnyebben legyőzni.
Előre is köszönöm,
egy olvasótok, Gábor.

Kétfajta megközelítés van, az egyik, hogy ráfekszel a védekezés gombra, és ha megfigyeled, mindig ugyanazt a mozdulatsort csinálja végig Shahdee (aminek a végén a duplapengés felszúrás van), majd egy rövid kis szünet jön. Na, ekkor jön el a Te időd, vigyél be 2-3 gyors vágást, aztán vissza a védekezéshez, és ezt ismételgesd. A másik megoldás az, hogy védekezel, és a kombója végén beadsz pár gyors találatot, majd elszaltózol hátra, kivársz kicsit, nekirontasz, pár ütés, védekezés, Shahdee támadósora végén megint beütsz párat, aztán szaltók hátra, és így tovább... A lényeg, hogy ne engedd a piros ruhás (Kailena) közelébe, és ha a pengekötés animáció bejön, nyomkodd a támadás gombot veszettül.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Tisztelt Guru team!
A segítségeteket kérem, mert elakadtam a Prince of Persia: The Two Thrones-ban, annál a résznél, mikor azt a böszmenagy, kilógó nyelvű, a fogára nem túl sokat adó óriást kell legyőzni. Odáig eljutottam, hogy valahogy fel kell jutni a hátára, de megsebezni nem tudom. Kérlek benneteket, ha tudtok, írjatok pár segítő sort. Egyébként az újság nagyon jó, már több éve olvasom, csak így tovább!
Tisztelettel és köszönettel: Soma

Ha az arénaszerű helyszín falai mentén körbeszaladsz, két helyet is találsz, ahol el lehet indulni a falon fölfelé. Az egyik egy deszkafelépítmény, fölötte a fegyveres megkapaszkodást jelző foglalattal, a másik pedig egy szimpla feljáró, ahonnan falonfutással (jobbra) tudsz elindulni. Mindkét helyszínnél mássz fel az aréna tetejéig, és a kiálló gerendán egyensúlyozva rugaszkodj el a szörny felé, majd a speedkill döféseket vidd be (amikor megvillan a penge, de figyelem, több is lesz egymás után). Ha mindkét helyen sikerül a teljes sorozat, akkor megvakítva bolyong az óriás az arénában, és nincs más dolgod, mint addig kaszabolni a lábait, amíg térdre nem rogy, akkor ugorj a hátára, a kötelező speedkill szurikat add be, és készen is volnánk...

PORTAL

Kedves PC Guru team!
A Portal nevű fantasztikus játék ügyében írok. Természetesen elakadtam az utolsó előtti pályán (pedig már nagyon szeretnék sütit enni). Addig eljutottam, ahol a kiemelt platformokon vannak az őrrobotok, és sikeresen lelökdöstem őket. Aztán, ugye, ott van az az ajtó magasan, na azt még ki tudom nyitni, de az olyan lehetetlenül rövid ideig van nyitva, hogy egyszerűen nem tudok beengedni rajta egy olyan gömböt. Van itt valami trükk, vagy csak a gyorsaságon (ajaj) múlik?
Légyszi segítsetek!
Hű olvasótok: DemonDragon
Ui.: Nem tudjátok, mikor jelenik meg a Prototype?

A www.portalwalkthroughs.com oldalon minden pálya végigjátszásáról van videó, ott mindjárt a főoldalon csak a 19-es számra rákattintasz, és jő is a megoldás, mert ugye ehhez a játékhoz szavakba öntve elég nehéz tanácsot adni.
Ui. Idén nyár-ősz tájékára van kiírva, pontos dátum még nem ismert.

HARRY POTTER 5

Tisztelt Tika!
Négy kérdésem lenne!
1. Hol vannak állatnyomok?
2. Hol van a háromfejű ember, aki megmondja a jelszót a rózsaszín ruhás portrénak?
3. Hol van a 4 köpkő meccs?
4. Mit kell csinálni Hagrid kunyhójánál?
Szia és kösz!

1. Hagrid kunyhójánál, lásd 4. pont.

2. A hetedik emeleten van a skizofrén portré. Innen a Hollóhát titkos átjárójához kell menned (2. emelet – egy öregembert ábrázoló festmény, aki anno azt kérdezte, honnan származik Hollóhát Hedvig). A prof tovább küld a bárányokat legeltető nő képéhez (2. emelet), majd irány a Viadukt bejáratánál található titkos átjárót őrző kép. Az út végét a Gifford portré (férfi kutyával, arról lehet emlékezetes, hogy az „éhes" hölgy festménynek tőle kunyeráltunk kaját) jelenti, ő árulja el a szükséges jelszót.

3. Az Óratorony udvarán (Clock Tower Courtyard), a Bejárati udvaron (Entrance Courtyard), és a Kövezett udvaron (Paved Courtyard) várnak a különböző házak bajnokai, ha pedig mind a hármat legyőzted, akkor

szintén a Kövezett udvaron, a Mardekár bajnoka mögött találod a varázslóiskola aktuális bajnokát.

4. A Hippogriff nyomait a kunyhó közelében, illetve az erdőbe vezető úton a thesztrálok és kentaurok nyomait kell felfedezned. A tökökre nyomj Vingardium Leviosát, aztán dobáld a kéménybe, és vedd fel az elrejtett csomagot. Locsold meg a virágokat. Ijeszd el a békákat és madarakat. Depulsót varázsolj az ültetvényre a két Weasley-csomagért.

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

Sziasztok!
Elakadtam a SH: The Awakenedben, a svájci elmegyógyintézetben. Már rajtam van a köpeny, van egy edény vizem, nyugtatós injekcióim, parókám, és egy csövem (lehet szerezni négy különböző méretűt, de Holmes csak egyet tud vinni). Ezen kívül egy beteg a kertben a madarakat akarja kiengedni, egy másiknak meg valami rózsaszín kristályok kellenek a laborból, de ott nem találtam, ha pedig közelebb megyek (guggolva) észrevesz.
Légyszi segítsetek továbbjutni!
Előre is köszönöm! Ábel

Menj vissza oda, ahol a csöveket találtad, balra lennie kell egy körzőszerű mérőeszköznek. Ezzel a mérőkörzővel lemérve a vascsöveket, ki tudsz venni egy 16-os méretűt, ezt kombináld a 15-ös nyugtatós injekcióval, és kapsz egy köpőcsövet. Az ápolót így már kiütheted a laborban és hozzáférsz a kristályokhoz.

CALL OF CTHULHU

Sziasztok!
Van egy-két nem elhanyagolható problémám! Az első: a Call of Cthulhuban, ahol a szertartás van, megnéztem a szobrok előtti lyukakat, „összeraktam" a kőtáblát. A tábla szerint fentről-lefelé megnyomtam a szobrok hátán a jeleket, de nem történik semmi! Mit kellene még csinálni?
A második: a Resident Evil 4-ben a templom mögött van egy kincs, amit nem tudok felvenni, ez nem is volna szükséges, de végig játszottam, és az extráknál, amikor Adával vagyok, e nélkül nem tudok tovább menni!
Előre is köszi! Ori

A Call of Cthulhuban a képzeletben összerakott kőtábla szerint, a szimbólumok sorrendje a következő: Dagon, Hydra, Dagon, Cthulhu, Dagon, Cthulhu. A szobrokon találsz egy kőtáblát, rajta a nevükkel, tehát ha a megadott sorrendben nyomod le a gombokat, az ajtó kinyílik.
A RE4 problémát nem igazán értem, se az Assignment Ada se a Mercenaries résznél az Extrákban (tudtommal) nincs a nyitogatással összefüggő logikai csavar.

CLIVE BAKER'S JERICHO

Tisztelt Guru!
Elakadtam a Jerichóban, a Temple of Pain nevű pályán. Előttem egy szakadék, a túloldalról támadnak, leszedem őket, és ennyi, nem tudom, hogy menjek tovább.
Válaszotokat előre is köszönöm:
Pegazus

Válts át Church-re, és a szakadék bal oldalán, át tudsz mászni a peremen. Aztán állj rá a kapcsolóra, és utasítsd az embereid, hogy a túloldalon az Alpha és az Omega szakasz is rápozícionáljon egy-egy hasonló kapcsolóra.

GEARS OF WAR

Vétel! Bajban vagyok PC Guru team!
Behemót! Az üvegházban! Mit kell csinálni? Anyuci mondja, van térerő, de nem tudok kijutni a szabadba (pedig csak telefonálni kellene a fentieknek, hogy adják föntről a rontó áldást a behemót fejére).
PcG.-s előfizető: Sharpshooter

Itt Anyuci! Térerő van, de az a fránya műhold csak az utolsó üvegházban látja rendesen a célt (ahol a checkpointos mentés van). Addig csalogasd el, és ott lefejeli a szélső oszlopot, beszakad a tető – eztán adjál neki a Hammer of Dawnnal.

Sziasztok!
A Gears of Warban szeretnék segítséget kérni. Amikor a második berserker jön, eljutok egy oszlopokkal teli növényes-kertbe, ott addig jutottam, hogy az egyik oszlop kidöntése egy lyukat csinál a falba, de nem tudok kimenni, mert tűz zárja el az utat.
Ha tudtok, légyszi segítsetek.
Ádám

A tűztől nem messze, a terem hátsó falának közepén van egy kerék, ha azt elfordítod, akkor a csövekből kifogy a matéria, és a tűz is elalszik.

LEGO STAR WARS II.

Sziasztok!
Elakadtam a Lego Star Wars II játékban az ötödik rész, második pályáján.
Hogyan lehet tovább jutni az űrhajóval?
Norbert

A Millenium Falconon két helyen is javítást kell eszközölnöd. Értsd: fel kell ugranod a hajó tetejére, és építened kell a problémás részeken.

MECHWARRIOR 4

Hello PC Gurusok!
Két dolog miatt fordulok hozzátok.
Első: a MechWarrior 4: Vengeance c. játékhoz nem tudtok végigjátszást? Sajnos én már mindenhol kerestem, de nem találtam. Egy pályán akadtam el, és nem jutok előrébb.
Második: nemrég ismét felraktam a gépemre a GTA: San Andreast, de egy komoly problémával találkoztam. Következő a probléma: a játékban abszolúte nincs hang, kivéve a kocsik és a motorok rádióját. Mi lehet a baj? Hangkártya? Hasonló helyzettel találkoztam a Hitman 2 és 4-ben, annyi különbséggel, hogy csak a lövések hangja nem volt meg, a Hitman 2-ben volt hang, de halk és dobozos. Van erre valami orvosság?
Köszike: Dr. T.Z

1. Magyar nyelvű végigjátszásról én sem tudok, angolt viszont találhatsz a tinyurl.com/36slhx vagy a tinyurl.com/2yaefy oldalon. Illetve cheattel is szolgálhatok, ha minden kötél szakad, szóval játék közben nyomd meg a Ctrl + Alt + Shift kombinációt, majd írd be valamelyik kódot:
iy - Sérthetetlenség
uo - Örök lőszer
hf - Hőkövetés kikapcsolása
ib - Ellenséges Mech megsemmisítése
ml - A küldetés átlépése
2. Egyszerű beállítási problémának tűnik, de azért a hangkártyádhoz próbálj meg frissebb drivert beszerezni. Aztán csekkold, hogy a driverben, illetve a Vezérlőpult-Hangok és Audioeszközök-Hangszóró beállításai résznél a Speciális pont alatt a megfelelő hangfal-konfiguráció van e bejelölve. Továbbá, ha 5.1 vagy hasonló rendszerre megy ki a hang, akkor a hangkártyánál is ellenőrizd a korrekt csatlakozást (minden csatorna a megfelelő kimenetre lett-e kötve).

ICEWIND DALE 2

Hello Guru-team!
Én az Icewind Dale 2 játékkal kapcsolatban szeretnék segítséget kérni. Nemrég vettem meg, mert régen is nagyon tetszett, de elindítás után a karakterkészítésnél mindig lefagy és kilép a játékból. Azt szeretném kérdezni, hogy miért teszi ezt? Esetleg nem kompatibilis az XP-vel? Hogyha így van, van-e lehetőség ennek kijavítására, és azt honnan lehet megszerezni? Előre is köszi.
Lelkes olvasótok: M@dh@wk

Biztos, hogy megy XP-n. A v2.01-es tapasz állítólag gyógyír az instabilitásra, a tinyurl.com/2ky4hv oldalon még elérhető. Illetve anno elég háklis volt bizonyos Radeon driverekre, végső megoldásként tehát a videokártya driverének cseréje is szóba jöhet.

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

AZ ERŐ MEGINT A LUCASARTSSZAL VAN!

A jól ismert bolygókon túl, hősünkkel teljesen új világokra is ellátogathatunk. Ez itt Raxus Prime, a roncsokkal teli planéta

Korábban már beszámoltunk a Force Unleashedről, az utóbbi évek, vagy talán minden idők legígéretesebb Star Wars játékáról. Azóta millió dolog kiderült, köztük az a sajnálatos tény is, hogy egyelőre nem készül a PC-verzió. Ennek oka, hogy a játék egyediségéért felelő három engine (Havok a tárgyak viselkedéséért, Digital Molecule Matter az anyagok élethűségéért és Euphoria az emberek realisztikus és automatikus viselkedéséért) együttműködését a fix hardverű konzolokon is rémálom volt megoldani, és a programozók még nem állnak készen a sokkal durvább PC-s viadalra. A játékról is sok újdonság derült ki – bár természetesen a lényeg még mindig ugyanaz: Darth Vader tanítványaként mesterünk parancsára ezeket kell lekaszabolnunk. Fénykardunk mellett Erő-képességeink lesznek a halálosztás fő eszközei, ilyen lesz a villámszórás, az Erő-lökés, vagy éppen az Erő-emelés. Hősünk folyamatosan fejlődik, fejleszti képességeit és alaptulajdonságait és még fénykardjába is gyűjtögethet táposabbnál táposabb kristályokat. A grafika még most is eszelős, de az igazi ász az, ahogy kihatunk a világra, ahogy minden a valós fizika szerint viselkedik (a fém behorpad ott, ahol a fa szilánkosra törik, az üveg pedig berobban, a megragadott ellenfelek kétségbeesetten nyúlnak bármi kapaszkodó után). A nyár legnagyobb játéka lesz!

PC GURU

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ LUCASARTS
PLATFORM XBOX 360, PS3, WII
MEGJELENÉS 2008. III. NEGYEDÉV

darkSector™

A VILÁG LEGNAGYOBB DOBÓCSILLAGA

Noha a Dark Sector volt a legelső nextgen konzolokra (és akkor még PC-re is – az a verzió azóta elhalt) bejelentett játék, az apró fejlesztőcsapat csak most ért a finisbe. Pár hónap, és a külső nézetet használó, rendkívül véres akciójáték a boltokba kerül. Hősünk, Hayden Tenno őrült rosszkor van a lehető legócskább helyen: egy vírus elszabadul egy szigeten, és persze ő is belekeveredik a balhéba. Szerencsére nem átlag pancserről van szó, aki hagyná, hogy a fekete trutyi képében megjelenő kórság csak úgy agyatlan mutánssá alakítsa, így egyszemélyes szabadságharcba kezd a kreatúrák ellen. Bár természetesen lőfegyvereket is használhat (sőt a csatornákban tenyésző kereskedőknél ezeket tápolhatja is), fő fegyvere egy túlméretezett dobócsillag, mellyel lehet szabdalni és dobálózni is. Sőt a sztoriban elrejtve extra képességeket is elsajátíthatunk, például begyújthatjuk a kütyüt, ami így már képes egész szobákat is helyretenni. Az utóbbi pár hónapban a grafika és az egész játékmenet rengeteget fejlődött, tehát van remény rá, hogy a Digital Extremes visszatér régi sikereinek szintjére.

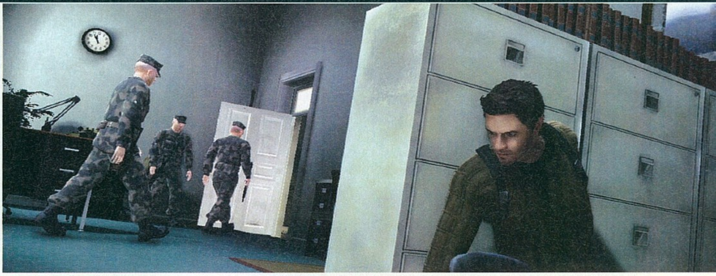
Hayden ugyan rengeteg különleges trükkre is képes, de legtöbbször a jól bevált csillagját használja

pc guru

KIADÓ	D3
FEJLESZTŐ	DIGITAL EXTREMES
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. II. NEGYEDÉV

The BOURNE Conspiracy

BOURNE, BABY, BOURNE!

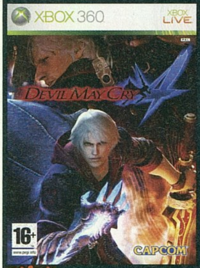


Mivel belátható időn belül nem lesz több Bourne-film, a rajongók egyetlen esélye az újabb kalandokra ez a játék lesz. Mivel ez nem csak a filmekre épül, hanem a könyvekből és a pár éve elhunyt író, Robert Ludlum sztorivázlataiból is táplálkozik. A játék során lesznek küldetések még Bourne hivatalos ügynöki idejéből, és azt is megtudjuk, mi történt a harmadik film után. A fejlesztők próbálják Jason Bourne különleges mozgáskultúráját átültetni a játékmenetbe, így igen változatos harci mozdulatokra kell számítani. Egyfelől használhatjuk ökleinket, másrészt kihasználhatjuk a pályák veszélyes pontjait: korlátokon lökhetünk át embereket, kirakatokat törhetünk be a fejükkel, vagy egyszerűen a tereptárgyakkal csaphatjuk homlokon őket. Az ájult/halott ellenfelektől elvett fegyverekkel annyit lőhetünk, amíg van a tárban (újratöltés, töltény-felhalmozás nincs), szóval tényleg minden a gyors gondolkodásról és a stílusos harcról szól. Ebben segít minket az adrenalin is, ami akkor kapcsol be, ha legalább hárman jönnek ránk – ilyenkor kicsit lelassul a világ, és a felvillanó gombok lenyomásával rendkívül látványosan végzünk mindenkivel.

pc guru

KIADÓ	VIVENDI
FEJLESZTŐ	HIGH MOON
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. II. NEGYEDÉV

pc guru



INFO

KIADÓ	CAPCOM
FEJLESZTŐ	PRODUCTION STUDIO 1
PLATFORM	PS3, XBOX 360
MULTIPLAYER	NINCS

A játékmenet legnagyobb újdonsága a gravitációs fegyverként működő démoni jobbkéz

pc guru GOLD

DEVIL MAY CRY 4

DANTE ÉS NERO POKLA

Megannyi előzetes és játékmenet videó után végre eljött a lehetőség, hogy személyesen is a démonvadász bőrébe bújhassunk. A Capcom üdvöskéje, a Devil May Cry-sorozat a negyedik részéhez érkezett (plusz egy special edition). Az eddigi részek sorra eladási csúcsokat döntögettek, és ezzel a PS2 platform húzó sorozatává váltak, s most démoni hősök újgenerációs platformokon is tiszteletüket teszik. Reméljük nem csak egyetlen rész erejéig...

Az elvakult Dante-rajongóknak rossz hírként szolgál, hogy a játék nagy részében mellőzték őt a játszható karakterek közül – csak viszonylag későn, és akkor sem sokáig hentelhetünk vele. Helyette Nero szerepét kapjuk, aki a DMC 4 nagy részét uralja a jelenlétével, s mellesleg kiköpött hasonmása az eddigi részek főszereplőjének.

Az új szereplők között üdvözölhetjük a meseszép Kyrie-t, aki Nero gyermekkori jó barátja, s többször is bekerül a cselekmények középpontjába. Történetünk Nero felbukkanásával kezdődik, akit a Kard Rendje nevelt fel s képzett ki a démonseregek visszaszorítására, hogy belőle is Szent Lovag válhasson. Fegyverzetéül a Blue Rose nevű pisztoly, a Red Queennek becézett félmázsás kard, és a speciális képességekkel bíró, egyszerűen csak Devil Bringernek aposztrofált, kékes fényben izzó alkarja szolgál, melynek segítségével távolabbi helyekről ránthatjuk magunkhoz a pokolfajzatokat, és kedvünk szerint csaphatjuk földhöz, vagy akár egymáshoz őket. Én személy szerint ez utóbbit találtam a legszórakoztatóbb és leghatásosabb fegyvernek, míg a pisztolyt a leggyengébbnek és a legkisebb sebzőképességűnek.

Fegyverzetünk minden darabja fejleszthető. A hentelés közben ellenfeleinkből kipottyanó piros gyöngyökért az erre alkalmas helyeken igen látványos kombókat és további speciális mozdulatokat vásárolhatunk. Érdemes a környezetünkben található összes tereptárgyat egy elegáns mozdulattal leamortizálni, hiszen

COLLECTORS EDITION!

A Capcom a hagyományos kiadás mellett piacra dob egy gyűjtői változatot is, amely a játék mellett tartalmazni fogja a Devil May Cry: The Animated Series első négy epizódját, valamint egy bónusz DVD-t. Ezen megtalálhatunk majd egy „Hogyan készült?" werkfilmet, egy artworkoket es tervrajzokat magába foglaló digitális képeskönyvet, továbbá PC-n felhasználható ikonokat, képernyővédőt, és magát a játéknak a zenéjét is.

A negyedik rész messze az eddigi legszebb és legtartalmasabb Devil May Cry epizód!

azok is piros gyöngyöket – vagy akár zöldeket, az életerőt tölt – tartalmaznak. A menüben nyomon követhetjük mozgáskombinációinkat, és azt is, hogy melyiket milyen gombok lenyomásával csalogathatjuk elő őket.

A DMC 4 az újgenerációs konzol hardverkapacitásának köszönhetően kiemelkedően szépre sikeredett. Nem csak a fő karaktereket, de a mellékszereplőket is, sőt az összes démonfajzatot aprólékosan kidolgozott, nagyfelbontású textúrával borított modellek keltik életre, olyannyira, hogy szinte lehetetlen különbséget tenni, hogy egy-egy átvezető animáció (és azokból borzasztó sok van és hihetetlenül stílusosak!) előre rendereltek, vagy pedig ingame-ek. A játék hatalmas terekkel dolgozik, félelmetesek azok az óriási kastélyok, hegyek, arénák és harcterek amik az öldöklés helyszínéül szolgálnak. Számomra az egyetlen negatívum a játékkal kapcsolatban, az a saját nézőpontunk látószögének lekorlátozása: amikor nem fix kamerás a nézet, akkor bizonyos szögig lehetőséget kapunk a nézőpont irányítására és forgatására, de sok esetben még ez is kevésnek bizonyult ahhoz, hogy alaposabban bemérjem például a fejem felett repülő ellenséget vagy épp a továbbjutás szempontjából kulcsfontosságú tárgyat.

Játékmenetet tekintve nem lehet panaszunk, nagyon sok és sokféle feladatok kapunk a vad szeletelés-lövöldözés mellett. Persze vannak őskori megoldások is: ha a továbbhaladásunkat jelentő ajtót piros pókháló fedi, akkor csak az összes ránk küldött ellenfél legyőzése után haladhatunk tovább rajta. Ha azonban utunkat kék pókháló állja, akkor biztosak lehetünk benne, hogy valamilyen gondolkodásra ösztönző feladatot kapunk, valamilyen logikai feladványt, ami lehet kirakós, például szobroknak az adott helyre való tologatása, vagy akár egy életnagyságú társasjáték, amelyben mi magunk alakítunk egy – halálos – bábut. Annak ellenére, hogy a feladatok teljesen logikusan épülnek egymásra, bizony néha jó néhány percbe, vagy akár fél órába is beletelik a helyes megoldás megtalálása; ez az eddigi leghosszabb és legváltozatosabb DMC! A pályákat igen dicséretes módon általában a gigantikus méretű főellenséggel vívott ádáz küzdelem zárja, melyekben Balrog dublőrétől kezdve az óriásvarangyig mindenféle túlvilági bestia felbukkan.

A Devil May Cry 4 új köntösbe bújva immár méltó folytatása az előző generáció sikersorozatának. Az új karakterek és a játék alatt dolgozó hardver kapacitásának növekedése kifejezetten jót tett a sorozat legújabb tagjának, amelyben mind a régi rajongók, mind a leendők megtalálhatják benne számításaikat. Ráadásul PC-s verzió is lesz, csak győzzük kivárni az április-május környékén esedékes megjelenést!

Az előzetes képekkel ellentétben nem csak egy gótikus városban fogunk kaszabolni

LADY: A harmadik rész hölgyszereplője, s egyik főellensége, majd Dante szövetségese. Ügyessége kifinomult akrobatikus mozdulataiban és testreszabott rakétavetőjében nyilvánul meg.

TRISH: Emberfeletti képességekkel rendelkező nőszemély, aki valójában a gonosz teremtménye. A harmadik részben látszólag Dante mellé állt. Látszólag...

pc guru

AMI JÓ
Az eddigi hangulat új játékelemekkel bővült ki

ÉS AMI NEM...
Nem sokat változott...

GRAFIKA	09	Hatalmas, gyönyörű pályák, remek ellenfelek
HANG	08	Erős zene, jó szinkronhangokkal
JÁTSZHATÓSÁG	10	Nagyszerűen kezelhető, pont kellően nehéz
ÉLETTARTAM	08	Az eddigi leghosszabb DMC

ÖSSZEGZÉS: A DMC4 az eddigi legjobb DMC. Igaz, aki változásokra, hatalmas fejlődésre számított, az csalódni fog, merthogy itt a formula csiszolásán kívül sok minden nem változott. Persze, van a démonkéz, új ellenfelek, mellékküldetések, és a videók is tovább javultak, szóval gond nincs.

INDEX: 90%

pc guru

INFO

KIADÓ NINTENDO
FEJLESZTŐ INTELLIGENT SYSTEMS
PLATFORM DS
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

pc guru GOLD

Advance Wars: DAYS OF RUIN

Parányi tankok, hajók és repülők egy négyzethálós térképen, ördögien gonosz és számító ellenség, rendkívüli multiplayer élmény – körülbelül ez a receptje a Nintendo remek stratégiai sorozatának. A Days of Ruin a második DS-es verzió, és ránézésre igencsak különbözik attól. A szinte vidám játékháborúsdi helyét egy kemény, komor, posztapokaliptikus világ vette át, ehhez illeszkedően megújult színvilággal és grafikai stílussal.

A megváltozott külső mögött azonban a játék váza tulajdonképpen maradt a régi. Igaz, kaptunk néhány új egységet, különösen a tengeri hadviselést turbózták fel. A legtöbbet használt új figura a motoros lesz, aki villámgyors, így a partik elején a terjeszkedés fő eszköze lesz (a pályán levő házak

elfoglalásával jutunk körönként pénzhez, ezt pedig a gyárakban, reptereken és kikötőkben költhetjük el). Az előző rész különböző speciális képességekkel rendelkező parancsnokait szinte teljesen eltüntették, helyette az egységek lépnek szintet, így hozva némi színt és extra változatosságot a játékba. A kezelést az egekig turbózták és gyorsították, a zene megint nagyszerű lett, és ami a legjobb, végre van online viadal wifin keresztül. Sőt, még hangkommunikáció is akad, bár ennél sokkal jobb móka a többiek által készített pályák letöltögetése – ezzel évekig el leszünk foglalva!

pc guru

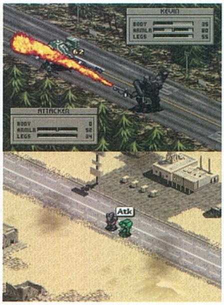
Szinte tökéletes az új rész – és még magasabbra értékeltük volna, ha a polírozás mellett valami igazán újat is kitalálnak a rendszerbe.

90%

FRONT Mission

Ez is körökre osztott, négyzethálós stratégia, ebben is sok tonna fém esik egymásnak, és ez is kicsit magát túl komolyan vevő sztorival van felruházva. Mégis, a Front Mission szinte mindenben különbözik a fent bemutatott Advance Warstól. Ez egy 1995-ös SNES-játék átirata, de mivel az sosem jött ki Európában, a legtöbb embernek új élmény lesz.

A sztori nem érdemel boncolgatást, két képzeletbeli ország gyepálja egymást a kibékülés hanyányi reménye nélkül. Ide csatlakozunk be egy Royd nevű fickó képében, aki otthonának egyik legjobb mech-pilótája (a lépegetőket a játék valamiért wanzernek hívja).



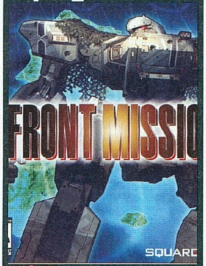
Pár bevezető küldetés után felbérel minket a sereg, kapunk néhány segítőt, és mehetünk is borsot törni a gonoszok orra alá.

A játék teljesen lineáris: küldetések között a városban mulathatjuk el

a pénzt, ami ezúttal nem kocsmázást jelent, hanem vad töprengést, hogy melyik egységünknek melyik új fegyvert, alkatrészt vagy pajzsot vegyük meg. Az áron kívül oda kell figyelni a súlyra is, szóval elég mély rendszerről van szó – olyannyira, hogy eleinte bizony nehezen tekintjük át a milliónyi eszközt, amit tucatnyi mechre pakolhatunk fel (melyek pilótái is fejlődnek, szintet lépnek). Maga a körökre osztott csata sem egyszerű, bár nem a szabályok bonyolultsága miatt, hanem mert ha rosszul indulunk neki egy pályának, szinte biztos, hogy veszítünk. Igaz, engem ez sem tartott vissza, és ha kellett, akár ötször is nekiestem a küldetéseknek!

“Oldschool stratégáknak a Front Mission ajánlott, újhullámosoknak az Advance Wars”

pc guru



INFO

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ TOSE
PLATFORM DS
MULTIPLAYER NINCS

pc guru BRONZE

pc guru

Látszik rajta, hogy bő tíz éve jelent meg először, de ennek ellenére még ma is élvezetes küzdelmeket lehet vívni vele.

80%

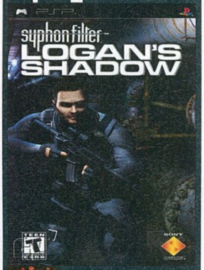
Syphon Filter

Az előző PSP-s Syphon Filterig engem teljesen hidegen hagyott a sorozat – pedig aztán kiderült, hogy ez az akciósorozat tényleg jó. Főleg azok a részek, amik PSP-re jelennek meg, és amikkel sikerült újraindítani a konzolon kicsit megfáradt szériát.

A Logan's Shadow alcímű epizód immáron a második PSP-s Syphon Filter. A zseniális Dark Mirror után elképzelni sem tudtam, hogy miben fog változni az új rész. Hála istennek a megújulás sikerült. A grafika még szebb, a történet összetettebb (mondjuk így sem egy Tolkien-mű, de például egy Splinter Cellt már üt), az irányítás pedig kiforrottabb lett. Az új epizód legnagyszerűbb újdonsága a gépi AI által irányított támogató társak bevezetése, de fejlesztettek a fedezékrendszeren, és már Havok segítségével robbanthatunk látványosakat. Haverunk a nagyobb falaknál bakot tart, máskor meg fedezőtűzzel tereli el az ellen figyelmét. A társ bevezetésének köszönhetően a Logan's Shadow a legjobb akciójáték lett PSP-n.

A közel tíz órás egyjátékos kampány, az új online multiplayer játékmódok, a zseniális kémkütyük és a nagyszerűen működő fedezékrendszer egy nagyszerű akciójáték képét festik. Az egyetlen apró gondom a mesterséges intelligenciával meg a pályatervezéssel akadt: a Dark Mirror ugyanis nagyságrendekkel nehezebb volt, most szinte halál nélkül rohantam végig az amúgy remek pályákon.

pc guru



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY BEND
PLATFORM PSP
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS

pc guru KING

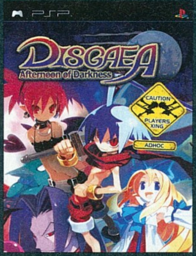
pc guru

Már az előző PSP-s rész sem került ki a gépből, míg végig nem játszottuk, és a Logan's Shadowra is ugyanaz a sors várt. A PSP legjobb akciójátéka!

95%

Disgaea: AFTERNOON OF DARKNESS

pc guru



INFO

KIADÓ KOEI
FEJLESZTŐ NIPPON ICHI
PLATFORM PSP
MULTIPLAYER NINCS

pc guru GOLD

Ebben a hónapban úgy tűnik, a stratégiák aratnak, hisz a Disgaea is félig-meddig e körbe sorolható. Persze RPG-nek is nevezhető, de olyan mély játékrendszerekkel szerelték fel, és olyan gondolkodós a harc benne, hogy a stratégia megnevezés is helyénvaló. Az alkotók vélhetően több kiló LSD hatása alatt dobták össze a sztorit, melyben egy démonherceget fogunk irányítani, aki átaludta apja halálát, és így lemaradt a trónról. Őt a hosszú úton egy bérgyilkoslány és egy angyal kíséri el, de rajtuk kívül is eszelős kreatúrákkal találkozhatunk. A harcban millió dologra kell figyelni a szokásos körökre osztott, négyzethálós manőverezés mellett. Csapattársainkat felkaphatjuk és elhajíthatjuk, hogy taktikai előnyre tegyünk szert. Ellenfeleinket is dobálhatjuk, persze őket főleg sebzés reményében. Színes geopanelek millió különféle

bónuszt vagy máluszt adhatnak az egyes mezőknek. A csatákon kívül is bőven lesz dolgunk, a démonbíróságot például lefizethetjük könnyítések reményében, és minden egyes tárgyba beléphetünk, hogy baromi nehéz csaták árán azok szintjét is növeljük. Plusz csapattagjainkat is mi alakíthatjuk ki, sok tucat kasztból és száznyi befogható szörnyetegből válogatva. Bár talán azt a képet festettem, hogy a Disgaea túl bonyolult, nem az – csak rengeteg lehetőséget kínál a kísérletező kedvű játékosoknak, ráadásul a bájos sztori és a szép grafika is egyre tovább hajt minket.

pc guru

Ha egy száz órás, őrült karakterekkel teli kaland rengeteg taktikázással jól hangzik számodra, akkor a felújított Disgaea a kedvenced lesz!

90%

Már január van, a konzolok digitális tartalomszolgáltató rendszerei teljes erővel pörögnek. Na jó, a PlayStation Network kicsit lomhább, mint reméltük, de Xbox Live-on rendkívül jó hónapot éltünk meg. Ennek legfőbb oka a Rez megjelenése - ez a különleges program eredetileg 2000-ben hódította meg a fogékony elméket, de most még szebb, még jobb formában tért vissza; ráadásul olcsón, hisz az eredeti Dreamcast-példányok bőven 100 dollár feletti áron cserélnek, cseréltek gazdát az Ebayen. Következő hónapra a szintén kultstátuszú Ikaruga érkezik, szóval az élet szép és jó! Legalábbis majdnem. Az ugyanis dühítő, hogy még mindig nincs magyar Xbox Live, ezért jelenleg már nem nagyon lehet magyar bankkártyával MS-pontokat venni, szóval maradnak a kis boltok meg a pontkártyák. Meg talán az xboxlive.extra.hu által szervezett petíció...

Omega FIVE

XBOX LIVE ARCADE

Balról jobbra haladunk egy űrhajóval, millió ellenséges golyó áramlik felénk, alig győzünk manőverezni köztük, és akkor persze még ott van a rengeteg szimpla ellenfél és a pályák végét jelző masszív főellenfelek. Igen, shoot'em up, méghozzá a japán fajtából – őrült manga karakterek, rengeteg fura robot (például robotdinoszauruszok) és az éles fényektől szinte vibráló képernyő fogad mindenkit, aki kipróbálja az Omega Five-ot. Igaz, itt nem egy űrhajót irányítunk, hanem közvetlenül karakterünket, de a többi dolog stimmel. A stílustól szokatlan módon nem hullunk el feltétlenül egy sebzés után, hanem életerő-csíkunk végéig tart a móka. Először azt hittük, így könnyű lesz a játék – de messze nem az, már az is egy heti „munkába" került, hogy eljussunk a négy közül a második pálya végéig. Ennek persze az is oka, hogy a remek kooperatív játékmód csak offline, egy gépen érhető el, ami az Xbox Live korában

szinte értelmezhetetlen. Sebaj, a játék egyedül is elszórakoztat, a négy karakter mindegyikének három eltérő támadását fejleszthetjük, óriási erejű bombákat szedhetünk össze egy kis gyűjtögetéssel. Az Omega Five amúgy gyönyörű, talán a legszebb XBLA-játék volt a Rez megjelenéséig, de a kipróbálása mindenképpen ajánlott megvétel előtt: nehézsége és alapos megszokást igénylő irányítási rendszere miatt nem való mindenkinek.

pc guru

INFO

KIADÓ	HUDSON
FEJLESZTŐ	NATSUME
ÁRA	800 MS PONT

07/10

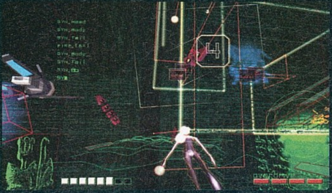
Rez HD

INFO

KIADÓ Q?
FEJLESZTŐ HEXADRIVE
ÁRA 800 MS PONT

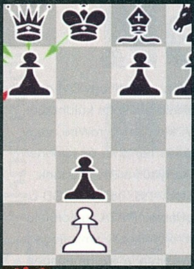
10/10

Nehéz szavakba önteni, hogy miért is fantasztikus, felejthetetlen élmény a Rezt kipróbálni. A képeken alig látszik többnek, mint egy neonkavalkád, és a száraz leírás alapján a játékmenet sem tűnik valami magával ragadó dolognak. Mert hát miről is van szó? Megyünk előre egy lineáris pályán – tulajdonképpen egy csőben –, még a sebességünket sem



tudjuk megváltoztatni, és a dolgunk mindössze annyi, hogy becélozzuk az ellenfeleket. Egyszerre legfeljebb nyolcat tudunk célozni, majd a gombot elengedve azok megsemmisülnek. Mi van még? Néhány ellenfélből kék vagy piros golyók esnek ki, azokat begyűjtve erősödünk (tíz bogyó után alakot váltunk, azaz kapunk egy életet) vagy Overdrive nevű bónuszhoz jutunk, amit ellőve pár pillanatig őrülten tüzelünk mindenre, ami csak mozog. Mondtam ugye; ezek alapján nehéz beleszeretni a Rezbe, pedig az egy csodálatos játék. Ahogy a furcsa táj – egy programban járunk egy hackert alakítva – egyre gyorsabban pulzál körülöttünk, ahogy a fantasztikus trance zene magával ragad (érdekes módon akkor is, ha ezt a stílus amúgy nem bírjuk), és mindenek felett, ahogy minden cselekedetünk ütemre, ritmusra ad ki hangot, és az beleépül a zenébe. Máig nem tudom, hogy ezt hogy sikerült elérni, de akár egy csapásra végzünk nyolc ellenféllel, akár beszippantunk egy vörös kockát, akár mellélövünk, az ez által okozott hang tökéletesen illeszkedik a zenébe, disszonanciát soha nem fogunk hallani. Tökéletes zene, tökéletes játék.

Chessmaster LIVE

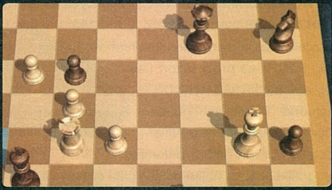


INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT SOFIA
ÁRA 800 MS PONT

05/10

Számomra a Chessmaster mindig is a hatalmas adatbázisáról, a leghíresebb, legdrámaibb meccsek elemzéséről szólt. Persze mellette volt sakkjáték is a csomagban, de az valahogy sosem tudott annyira feldobni – az én alapszintű sakktudásom a könnyű ellenfelek ellen már semmire nem volt elég, úgyhogy a maradék százharminchét nehézségi szintet csak messziről csodáltam. Ebből a szemszögből pedig a Chessmaster Live csalódás, azonnal kiábrándított. A szimpla sakkozás mellett van néhány extra játékmód, „még jó", hogy azokat nem képes a gép játszani, így azokat csak multiban tudjuk kipróbálni. Óriási baj, mert amúgy ezek jók lettek volna, legalább valami változatosságot jelentettek volna a sok rosálás között. Persze félre ne értsetek, lehet itt sakkozni, orrvérzésig akár. Van száz különféle személyiség (értsd: nehézségi szint és taktika), van pár készlet meg két- és háromdimenziós megjeleni-



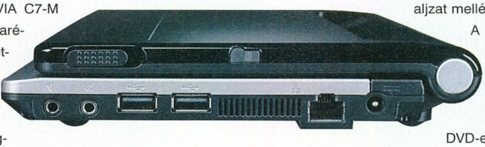
tés, meg persze online meccsek. De akinek csak pusztán sakk kell, annak van jobb opciója is erre – akinek meg valami plusz, az nem itt fogja megtalálni számításait...

Belinea s.book

írta · *Galopp, Kremo*

Egyre több gyártó kívánkozik részt venni az igazán kicsik, vagyis az UMPC-k piacán, ami nem is csoda, mert a nagyteljesítményű laptopok mellett megnőtt az igény a könnyű és kis fogyasztású noteszgépek iránt is.

Ebbe a versenybe szállt most be a Maxdata a Belinea s.book elnevezésű eszközével. A 230 x 170 x 290mm-es méretekkel és 1,1kg-os tömeggel rendelkező noteszgép a VIA VX700 lapkakészleten alapszik, melybe a nano BGA2 foglalatos, 533HZ-es FSB-vel rendelkező VIA C7-M típusjelű különösen energiatakarékos, 1,2GHz-es processzort ültették, ami mellé 1GB-nyi DDR2 memória került. A 7colos, 800x480 pixel felbontású kijelzőt a VIA UniChrome Pro II integrált grafikus lapka hajtja meg. Külön érdekessége a megjelenítőnek, hogy érintésérzékeny felületet kapott, így kézzel is vezérelhetjük a gépet, nem csak a touchpaddal.



A noteszgépbe építettek még 56kbps sebességű modemet, 10/100-as vezetékes és egy 54 Mbit/s sebességű RTL8100CL chipsetes 802.11 b/g vezeték nélküli hálózati kártyát.

Két USB 2.0 portot is találhatunk a gép oldalán, valamit egy DVI-csatlakozót, melyen keresztül 1280 x 1024 pixel felbontásban küldhetünk képet a külső megjelenítőnkre. D-sub VGA kimenet, FireWire, vagy TV-kimenet nincs az s.bookon, de a 3,5mm-es hangbe- és kimeneti aljzat mellé még kártyaolvasót is kapunk.

A beépített 1,8 colos 80GB-os merevlemez P-ATA csatolófelülettel rendelkezik, ami elfogadható ebben a szegmensben. Beépítve azonban nem találunk DVD-egységet, de USB-s külső meghajtóként megkaphatjuk.

A kijelző mellett találhatunk egy játéktelefonra emlékeztető egységet, ami nem más, mint egy vezetéknélküli Skype-telefon.

A géphez mellékelt 2200 mAh kapacitású Li-Ion akkumulátor a gyártó adatai szerint 180percig képes működésre bírni a kis laptopunkat, melyet a napokban már meg lehet rendelni Németországban 800 eurós áron.

gömbvillám

RAZER Mako

Ugyan a Razer név a Guru olvasói számára nyilván kicsit sem hat újdonságként, azonban legújabb termékük talán adhat némi okot a csodálkozásra hardcore-gamerek körében is. Történt ugyanis, hogy a Razer nem csak egerekkel igyekszik játékos kedvű vásárlói kedvében járni, de a különlegességre vágyók örömére elkészítette a Mako névre keresztelt hangsugárzó együttesét.

A 2.1-es hangfalszett elegáns fekete színben pompázik s a még különlegesebb megjelenés érdekében a hangszórói nem előre, hanem lefelé néznek. A kategóriában kiemelkedően jó hangvisszaadásról a beépített ClassHD többszintű digitális erősítő gondoskodik, mely segítségével a George Lucas nevével fémjelzett THX minőségű hangélményt érhetünk el asztalunk mellett ülve is. Természetesen ez nem ugyanaz az élmény, amit egy moziban megszokhattunk, de a gömbsugárzóknak és a 300W-os (RMS) összteljesítményű hangszóró-együttest meghajtó elektronikának köszönhetően nem kell majd kicsit sem szégyenkeznünk, ha valaki a gépünk előtt ülve akar mozizni egyet.

A hangfalakhoz természetesen jár egy vezetékes távirányító is, mely érintésérzékeny és színes LED-ekkel viszsza is jelzi az éppen aktuálisan beállított hangerőt. A 3,5mm-es jak be- és kimenet is a távirányítón, míg az RCA hangbemenet a mélynyomón kapott helyet. A hangrendszert már itthon is meg lehet rendelni, de a vételárat majd csak februárban kell kipengetni, mert a szállításra előreláthatólag addig várni kell.

Bár a Mako "csak" 2.1-es hangrendszer, mégis THX minősítést kapott

okos rádiós

Netgear WNDA3100

Internetezzünk vezeték nélkül, de ha lehet ne csak az internetezéshez legyen elegendő a sávszélességünk, hanem a hálózatba kötött gépeink egymás között is nagy sebességgel tudjanak fájlokat másolni, vagy esetleg HD minőségű streameket nézegetni. Nem új keletű ez az igény. A vezetéknélküli hálózat szabványait folyamatosan felül is vizsgálják, valamint újabbakat is hoznak létre. Így alakult ki ez a IEEE 802.11 szabvány esetében is. Az „a", a „b", majd a „g" szabvány egyaránt lassúnak bizonyult, bár a „g-max" már 108Mbps sebességet ígér. Elkezdődött az IEEE 802.11n szabvány kidolgozása, s nem meglepő, hogy a véglegesítése előtt máris vannak eszközök, melyek erre épülnek.

Ilyen a Netgear cég új terméke, a Netgear WNDA3100 elnevezésű USB csatlakozóval ellátott vezetéknélküli hálózati csatolója is. Ahogy a RangeMax Dual Band Wireless-N elnevezésű termékcsalád többi tagja, így ezen eszköz is két teljesen különálló frekvenciatartományban képes adatokat továbbítani. Így nem csak a 2,4 GHz-es hullámsávot, hanem az 5GHz-eset is tudja használni. Ezáltal nagyobb sávszélességet, illetve stabilabb, veszteség- és zavarmentesebb kommunikációt ígér.

Az elméleti lehetőségek gyakorlati megvalósítását rögtön az antennáknál kezdte a cég, ugyanis minden eszközét a saját fejlesztésű, hangzatos „metamateriális technológián alapuló belső Smart Antennával" szerelte fel, mely egyrészről minden esetben a burkolat alatt helyezkedik el, másrészről pedig minden modell esetében 8 különálló antenna egybeolvasztásának felel meg.

Az USB-eszközért 100 dolláros árat kell megfizetnünk, de ha a cég többi termékét nem használjuk, csak a megszokott 802.11g szabvány által előírt sebességet és megbízhatóságot kapjuk.

APPLE MacBook Air

Az Apple bemutatta a világ legvékonyabb hordozható számítógépét MacBook Air néven, mely legvékonyabb részein kevesebb, mint 5 milliméter, de összecsukva a legvastagabb pontján is csak 2 centiméter.

A gép 13,3"-es LED háttér-világítású képernyőt tartalmaz, mely kis fogyasztásával hozzájárul a hosszú mobil üzemidőhöz. A kényelmesen nagy ujjkövető képes kétujjas mozdulatokat felismerni a képernyő-tartalom elmozgatásának, forgatásának, átméretezésének vezérléséhez. A beépített fényérzékelők önműködően szabályozzák a képernyő és a billentyűzet megvilágításának fényerejét a környezeti fényviszonyoknak megfelelően. A MacBook Air teljesítményét 1,6 vagy 1,8 GHz-es Intel Core 2 Duo processzor biztosítja, 4 MB L2 gyorsítótárral, alapkiépítésben 2 GB RAM tárral, 80 GB-os merevlemezzel. A választható 64 GB-os, mozgó alkatrész nélküli merevlemez nagyobb megbízhatóságot és kisebb fogyasztást tesz lehetővé. Mindegyik konfiguráció tartalmaz micro-DVI kaput is, melynek segítségével a megfelelő adapterekkel DVI, VGA, Kompozit vagy S-video bemenetes megjelenítőhöz csatlakoztatható. A MacBook Air ezen kívül USB 2.0 kaput tartalmaz a perifériák illesztéséhez, valamint fejhallgató csatlakozót és az Apple bevált MagSafe mágneses tápegység-csatlakozóját.

Bizton állíthatjuk, hogy a MacBook Air nem fog túl sok helyet foglalni a táskánkban

tucatnyi giga

Sandisk 12GB microSDHC

Megszokhattuk, hogy a mobiltelefonok és más apró elektronikai eszközök világában minden gyorsan fejlődik. Néhány éve örültünk, hogy nem 3-5MB-nyi belső memóriával rendelkezik a mobilunk, hanem már 16-tal vagy 32-vel. Mára eljutottunk odáig, hogy a PDA-kban nem ritka az 1GB-os memóriachip, telefonokban pedig az igen szépen hangzó 8GB-os méretekkel barátkozhatunk.

Ha még így nincs elegendő beépített memóriánk, használjunk kártyát! Mobil eszközökben az SD-alapú memóriakártyák lettek a legelterjedtebbek, melyek az egyre kisebb fizikai méret mellett egyre nagyobb kapacitással rendelkeznek.

Ez év elején eljutottunk odáig, hogy a Sandisk bejelentette: 12GB méretű microSDHC kártyákat kívánnak árulni. Mindez 50%-os növekedést jelent a jelenlegi legnagyobb kapacitással rendelkező kártyákhoz képest. A SD 2.0 szabványon alapuló tárolóeszközök teljesen kompatibilisek korábbi társaikkal, azonban a szabvány lehetőséget nyújt még 32GB-os modellek megalkotására is.

Természetesen ez csak a méretre vonatkozik, nagy kérdés még a sebesség is. A Sandisk új kártyája a SD Speed Class 4-es osztályba sorolható, melyeknél követelmény a minimum 4MB/s-es átviteli sebesség, ami olvasási és írási irányra egyaránt vonatkozik. A tényleges piacra kerülés idejéről és az egység áráról még nincsenek információk. A nagyobb telefongyártók azonban már megkapták tesztelésre, hogy legyen is eszköz, melyben használhatjuk majd a memóriakártyát.

sorozatlövő

Motorola Moto Z10

A Motorola tavaly októberre ígérte a Z8 utódját, mely a Z10 névre hallgat. Nos, a tavaly októberből idén január lett, ugyanis a cég az idei CES-en mutatta be első működőképes prototípusát a készülékből.

Kezdjük az alapoknál. Operációs rendszerként a harmadik fejlődési fázisába lépett Symbian UIQ található meg a készüléken. Az UIQ elnevezést ismerő olvasóknak lehet, itt felcsillan a szemük, de hiába, ugyanis a Z sorozatú Motorolák nem rendelkeznek érintőképernyővel.

A készülék négysávos GSM és kétsávos UMTS (3G) rendszerű. Ismeri a GPRS, az EDGE és a HSDPA adatátviteli protokollokat is, vagyis jó lefedettségű helyeken a 3,6Mbps sebességű letöltés is elérhetővé válhat a segítségével.

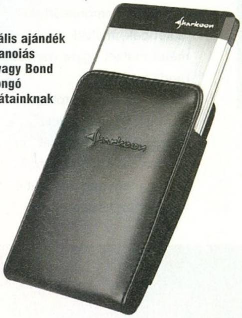
A 2,2 colos kijelzője QVGA, vagyis 240x320pixel felbontású és 16 millió különböző színárnyalat megjelenítésére képes. A hátlapba épített kamera 3,2 Mpixel felbontású érzékelővel rendelkezik, és elég gyorsan tudja a telefon ahhoz kezelni, hogy gyorstüzelő üzemmódban három képet is készítsen teljes felbontáson másodpercenként, és ahhoz is, hogy 320x240pixeles felbontás mellett 30 képet készítsen másodpercenként mpeg4-es videóformátumban.

Belső memóriája 90 MB méretű, de microSD kártya segítségével akár 32 GB-ig fel lehet ezt az értéket tornászni. A felsorolt adatokból látszik, hogy ezt a készüléket igazi multimédia-telefonnak szánták a készítői. S szerencsére arról sem feledkeztek el, hogy sokan a 3.5 mm-es jack-csatlakozóval ellátott fejhallgatókat részesítik előnyben, így ez a megoldás került a készülékbe is. 1030 mAh-s kapacitású akkumulátor a gyártó Motorola adatai szerint öt órányi videótelefonálásra, és tizenkét órányi folyamatos zenehallgatásra szolgáltat elegendő energiát.

Sharkoon Swift-Case Securita

Mindent a biztonságért – ez lehetne sokak jelmondata, akik különösen kényes információkkal vagy sokat érő adatokkal dolgoznak nap mint nap. Ha pedig ezeket az adatokat egymástól távol lévő gépek között kell mozgatni, mindez hatványozottan válik igazzá. Mert ki szeretné, ha a véletlenül az asztalán őrizetlenül hagyott vagy esetleg az autójából eltulajdonított mobil winchesterének tartalmát bárki könnyűszerrel átmásolhatná, vagy egyszerűen csak megnézhetné?

Korábban is sok megoldás létezett ilyen problémák megoldására, de most egy újszerű módot eszelt ki és valósított meg a Sharkoon. Eddig ujjlenyomat-felismerős vagy esetleg pinkóddal rendelkező pendrive-okról és mobil merevlemezekről hallhattunk a szoftveres megoldásokon kívül, most azonban egy rádiófrekvenciás azonosítót épített a cég a merevlemez külső alumínium keretébe, mely egy 128 bites AES titkosításra képes elektronikával van összeköttetésben. Így az USB 2.0 csatolós keretbe helyezett 2,5 colos winchesteren lévő adataink a felismerés és az RFID kulcs párosítása után teljes biztonságban vannak, hiszen más gépbe helyezve sem fejthető vissza a titkosított tartalom. Egy keret 3 különböző HDD-t képes megjegyezni, de az RFID kulcs használata nélkül átlagos használatra korlátlan számú egyéb merevlemezt helyezhetünk bele. Ezen különleges biztonságot nyújtó eszközt igénybe venni kívánók 34 euró erejéig kell csak, hogy a zsebükbe nyúljanak.



Ideális ajándék paranoiás és/vagy Bond rajongó barátainknak

AVERMEDIA Hybrid Volar HXX

Az AVerMedia ez év elején kiadta a korábbi, AVerTV Hybrid+FM Volar nevű USB port segítségével a számítógéphez kapcsolható TV-tunerjének továbbfejlesztett verzióját AVerTV Hybrid Volar HX néven.

Az elõd legnagyobb hiányossága az volt, hogy a Windows XP MCE rendszerrel csak digitális TV-adások vételét tudta lehetővé tenni. Az új eszköz azonban mind az MCE-vel, mint a Vista Media Centerével egyaránt képes analóg és digitális videojelet fogadni. A fejlesztések eredményeképpen a HD minőségű (720p; 1080i felbontású) videojelek nem csak MPEG2, hanem már H.264 kódolásban is rögzíthetőek valós időben. Már persze ha Intel CoreTM 2 Duo 2.4 GHz típusú, vagy azzal egyenértékű erővel bíró processzor van a gépünkben. Ezen felvételeket pedig közvetlenül 320X240 pixeles felbontású iPod-unkra továbbíthatjuk is.

Az alacsony energiafogyasztású tuner az analóg és a DVB-T digitális műsorjelek mellett sztereó FM rádióadások vételére is alkalmas. Rendelkezik 75 Ω-os TV antenna, S-Video, Kompozit (RCA), valamint FM rádió antenna bemenetekkel.

Kis eszközünket hitelkártya méretű távirányító, és AVerTV 6 szoftvercsomag egészíti ki, mellyel az adásokat időzítve is felvehetjük, a program ugyanis képes alvó vagy hibernált módból is ébreszteni gépünket, hogy a kedvenc meccsünkről még véletlenül se kelljen lemaradnunk.

A hazánkban is piacra kerülő TV/FM-tunert 18 000 Ft áron már most is megvásárolhatjuk.

A Volar HX HD minőségben is képes felvételeket készíteni

DLO iBOOM Jukebox

Az iBoom Jukeboxot az emeli ki leginkább az iPod dokkolók sorából, hogy egy olyan rádiós távirányítót mellékelnek hozzá, amely kijelzővel is rendelkezik. Ennek segítségével közvetlenül elérhetjük kedvenc médialejátszónk funkcióit, illetve a rajta tárolt tartalmakat. A Jukebox 1 colos magassugárzók és 3 colos „mélynyomók" segítségével szólaltatja meg a zenéket. Az egység minden dokkolásra alkalmas iPoddal kompatibilis, amelyek akkumulátorát automatikusan feltölti a csatlakoztatás után (lejátszás közben is).

Logitech diNovo Mini

A Logitech vállalat bemutatta a tenyérnyi méretű diNovo Mini multimédia távirányítóval és ClickPad navigációval felszerelt billentyűzetét. Az apró klaviatúrát azoknak szánják, akik számítógépüket a televízióra kötve használják, és szeretnék a kanapén ülve vezérelni a médialejátszást.

Nehéz eldönteni hogy billentyűzet vagy távirányító...

A billentyűzeten a szokásos gombokon kívül vannak a multimédia lejátszókhoz és internet böngészőkhöz használható speciális gyorsbillentyűk is, valamint kiemelt „Page Up" és „Page Down" lapozógombok, amikkel könnyen tudjuk görgetni a böngészőben megjelenített oldalakat, vagy nagyítani, illetve kicsinyíteni a dokumentumokat és fényképeket. A billentyűzeten egy külön gomb szolgál a Windows Media Center elindítására, egy sornyi multimédia billentyű pedig az olyan rutinfeladatokat könnyíti meg, mint a hangerő beállítása, a lejátszás felfüggesztése és újraindítása, valamint a gyors előre és hátra léptetés. A „Page Up" és „Page Down" gombok csatornaváltásra is használhatók az internetes tévéadások nézése közben.

A diNovo Minin egy újdonságnak számító, kétfunkciós ClickPad is helyet kapott, ami érintőlapként használható az egér mozgatására és kattintásra, vagy billenőgombként a menük bejárására, illetve multimédia irányítására. A ClickPad két különböző megvilágítási módban is működik. Érintőlap módban narancssárga fényben úszik, multimédia módban pedig zöld színűre változik. A billentyűzet többi gombja mindig narancsos háttérvilágítást kap.

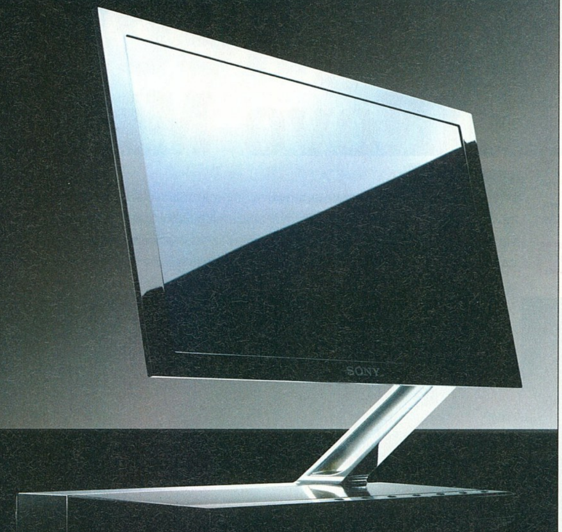
Mivel a Bluetooth adatátvitel a számítógéptől 10 méteres távolságig is megbízható kapcsolatot létesít, a felhasználók a szoba másik végéből is begépelhetik szöveges üzeneteiket, internet címeiket és keresési kifejezéseiket, vagy irányíthatják a Windows Media Center alkalmazást.

A diNovo Mini billentyűzet akkumulátora egy feltöltéssel hozzávetőleg egy hónapig bírja szuflával. A készülék javasolt fogyasztói ára Európában mintegy 150 Euro lesz, magyarországi ára még nem ismert.

A rádiós távirányítóval minden funkciót elérhetünk

írta · Stöki

CES 2008



A Consumer Electronic Show a világ legjelentősebb szórakoztatóelektronikai kiállítása – tudja ezt minden valamirevaló műszaki beállítottságú újságíró. Hamarosan nem így fogunk emlékezni rá, hacsak az expót rendező szervezet, a Consumer Electronic Association és a kiállítók nem változtatnak valamit nagyon gyorsan. Az idei CES-en ugyanis a magát szórakoztatónak nevező elektronika olyan unalmasan és olyan érdektelenül tudott megjelenni, mint egy postaládánkba bedobott ingyenes termékkatalógus.

Az idén negyvenegyedszerre, hagyományosan Las Vegasban megrendezett CES sokkal izgalmasabb napokat élt az előző évtizedekben. 1970-ben itt mutatták be a videomagnót, 1981-ben a videokamerát, de itt mutatkozott be 26 éve a Commodore 64, 12 éve a DVD, éppen egy évtizede pedig a HDTV is. A CES-en csodálkozhattunk rá először a plazmatévére, és 2003-ban a kaszinók árnyékában feszült egymásnak a két új médiaformátum, a blu-ray és a hd-dvd. Az ezredforduló óta azonban érezhetően kevesebb az igazán nagy bejelentés, már évről évre a méretekkel és a kiállítók számával próbálják becsábítani a látogatókat a rendezvényre. Kevesen vitatják, hogy ahogy nőtt a CES, úgy jelentéktelenedett el: ma már sokkal kevésbé éri meg a cégeknek kihurcolkodni rá, mint mondjuk tíz éve. A piaci verseny minden szegmensben olyan kiélezett, hogy ritkán lehet a CES-ig várni egy-egy fontos bejelentéssel, ráadásul egyre több cégnek van saját show-ja, így a legtöbb standnál jelentős újdonságok helyett már hónapok óta piacon levő, vagy alig módosított modelleket próbálhat ki az a látogató, aki kifizeti a 200 dolláros belépőt. A jelenség kísértetiesen emlékeztet engem az E3 végnapjaira, sőt a hazai hasonló expókra, a megboldogult Compfairekre és Ifabókra. Sok szakember mondogatja már évek óta, hogy addig fog hízni a CES-lufi, amíg egyszer csak kidurran. Azonban ez nem idén következett be, és mivel az Index és egy nagylelkű szponzor, a Nav N Go jóvoltából volt szerencsém a CES 2008 alatt éppen Las Vegasban tartózkodni, első kézből tájékoztathatom a PC Guru olvasóit az eseményről.

GATES BÚCSÚBESZÉDET MONDOTT

Ha más nem is nyűgözött le könnyen, a CES méreteitől azért dobtam egy hátast. Cirka 150 ezer négyzetméteren 2700 kiállító fogadta január 7. és 10. között a több mint 140 ezer látogatót – ez nagyjából két és fél napnak felel meg a Szigeten, csak kisebb helyen. Szóval a kaszinók egyszerre grandiózus és giccses építményei – mű-Eiffel-torony, mű-Szabadság-szobor, műpiramis – mellett nem kevésbé grandiózus kiállítást rendeztek, aminek egyik legnagyobb száma természetesen a nyitóbeszéd volt, amit idén tizenkettedszerre – és mivel júniusban visszavonul, utoljára – Bill Gates tartott. Mivel ezt a CES hivatalos nyitása előtti este ejtették meg, sajnos még nem voltam Vegasban, amikor Gates kiállt a sajtó elé. De a kollégák, akikkel beszéltem, azt mondták, nem maradtam le semmiről: Bill apánk kicsit dicsekedett a Microsoft eredményeivel (százmillió eladott Vista, 420 millió Windows Live-felhasználó, 17,7 millió Xbox 360), majd bemutatta az asztalnak álcázott, érintőképernyős Surface-t, amit bő fél éve már láthattak

Dobogósok

Ahogy minden évben, egy szakmai zsűri idén is több kategóriában megválasztotta az expo legjobb kütyüjeit. Akadtak ugyan furcsa díjazottak, mint például a Bowers & Wilkins készüléke, ami sztereó magnóként üzemel, ha beleállítunk egy iPodot, de voltak igazi kuriózumok is. Ilyen volt például a SANYO vízalatti kamerája, a Xacti E1 vagy az iRobot Looj csatornatisztító robot. A legjobb számítógépek kategóriában a Dell aratott, díjat kapott az XPS M1330 laptop és a gyönyörű, 22 hüvelykes Crystal monitor is. A fejhallgatók közül a Motorola drótnélküli MOTOROKR S9-ese nyert, az autóba építhető hangrendszerek közül pedig az Arsenal AW8500 mélynyomó. A Logitech Harmony One univerzális távirányítójával nyert: a kütyü több mint 225 ezer készüléket ismer fel, és nagy kijelzőjével segíti a navigálást. Díjazták még a cikkben említett Slingcatchert, a Photoskins digitális képkeretét, a telefonok között pedig a GE InfoLink DECT 6.0-át találták a legjobbnak. A tévék kategórianyertese az LG 50 hüvelykes 50PG60 készüléke nyert, az indoklás szerint leginkább a designjával.

az újságírók. Ezen kívül csak kisebb, tartalomszolgáltatásra vonatkozó bejelentések következtek – tavasztól nem csak Amerikában lehet Zune-t kapni, tévésorozatokat is nézhetünk majd Xbox Live-on –, majd a nagymogul zárásként bohóckodott egyet Slash-sel és a Guitar Hero III-mal. Semmi nagy durranás, de

Még nem tudni, hogy a CES az E3 sorsára jut-e, de elég jó esély van rá

még közepes sem. Innentől hasonló, kissé csalódott hangulatban zajlott az egész kiállítás, ami nem jelenti azt, hogy nem akadt meg a szemem néhány jó cuccon.

MINT A MOZIBAN

Minden előzetes beharangozó kitért arra, hogy a tévépiacon milyen újdonságok lesznek, de technológiai forradalom helyett csak az ismert készülékek kiforrottabb verzióival találkoztam a CES-en. Az lcd és a plazma már régi játékosok, kényelmesen lefedik a piac nagy részét, ezen a téren a Panasonictól érkezett a legnagyobb dobás.

A legnagyobbat szó szerint is lehet érteni, mert a cég standján mutatták be a világ legnagyobb, 150 inches plazmatévéjét. Ez 3,8 méteres képátlót jelent: a negyed tonnás szörnyet négy kisebb plazmatévéből rakták össze, felbontása 4096-szor 2160 képpont, és az elemzők 80-100 ezer dollár közé saccolják az árát. Méretéhez képest gyönyörű képet adott egyébként, akárcsak a Panasonic másik nagy trükkje, az egy hüvelyk vastag tévé. A Samsung a legnagyobb ultra-hdtv-vel próbált villantani (82 hüvelyk, 3840 * 2160 felbontás), az LG energiatakarékos modellekkel nyomult, a Sony standján pedig egy csodálatos OLED tévé láttán döbbentem nagyot. A szerves fénykibocsátó diódákat alkalmazó technológia elképesztően éles képet ad, amit bármilyen szögből gyönyörűen lehet látni. Kár, hogy ez a technológia még mindig nagyon drága: a cég kisebbik, 11 hüvelykes modelljét 2500 dollárért vesztegetik az Egyesült Államokban. A CES-en egy 27 hüvelykes, kemény egy centiméter(!) vastag készüléket is megcsodálhattam (1920*1080-as felbontás), aminek az áráról még nincs információ. Legjobban viszont a Mitsubishi tévéjére lettem volna kíváncsi: a cég készíti az első olyan tévét, amiben lézerek állítják elő a minden eddiginél szebb képet, de a vállalat csak zárt ajtók mögött prezentálta ezt, ami arra utal, hogy a technológia még nem kiforrott.

TÉVÉ A SZEMÜVEGBEN

Akárcsak tavaly, idén is a CES egyik kulcsgondolata volt a mobilitás, vagyis az, hogy a különféle médiatartalmakat milyen kütyükkel tudjuk magunkkal vinni. Ennek megfelelően drótnélküli médialejátszó dobozok, konverterek, digitális tévézésre alkalmas okostelefonok és autóba szerelhető videólejátszók sorakoztak hűvös halomban több kiállítási csarnokban. A Panasonic például februárban dobja piacra autókba szánt, tizennyolc centiméteres LCD-vel felszerelt CQ-VX100U és CQ-VW100U lejátszókat, amelyek a DVD és a CD mellett kezelik a DivX és mp3 formátumú fájlokat, illetve iPod, tévétuner és más külső forrás, például tolatást segítő videokamera is rájuk köthető. Az LG-nél a gyalogosoknak is készítettek tévét, és a cég új üdvöskéje, a kamerában erős Viewty érintőképernyős telefon is a cég standjának egyik központi eleme volt. Népszerű volt még a számomra teljesen ismeretlen Pinnacle cég a HD-tévét könnyen laptopra varázsoló diszkrét kis PCTV-vel és a Pinnacle Video Transferrel. Ez utóbbi kütyüvel egyetlen gombnyomással lehet videotartalmat felvenni egyik platformról a másikra, akár

A Logitech Harmony One folytatja a cég távirányítóinak hagyományait, ráadásul színes érintőképernyővel rendelkezik

DVD-ről iPod Nanóra (más kérdés, hogy ki akarna ilyet tenni). A magyarok számára kevésbé érdekes amerikai Sling Media is nagyot villantott. Náluk is volt médialejátszó és -tároló doboz Slingcatcher néven, de a cég lejátszó szoftvereinek is nagy sikere volt, különösen a Slingplayer mobilra készült változatának, amivel havidíj nélkül lehet mobilon tévézni. Aranyos volt még tőlük a TR40 konverter,

ami szembemegy a haladással: digitális téváadást alakít analóggá. Az értelmetlen fejlesztések kategóriájában nálam mégis a Myvu szemüveg nyert. A 200 dolláros okulárában beépített tévé található, amin séta közben is nézhetjük a műsort. Hogy ne essünk orra, a perifériális látómezőt szabadon kellett hagyniuk a fejlesztőknek, ezért a szemüveg – és így a képméret – nevetségesen keskeny lett.

LAPTOP JÁTÉKOSOKNAK

Laptopokban nem volt túl erős a CES. Persze, minden gyártótól kijöttek a még pár grammal könnyebb modellek, de nem láttam olyan gépet, amire azt mondtam, hogy ez most azonnal kell nekem, különben meghalok. Két kedvencem a Delltől az Inspiron 1525 és a HP 20 hüvelykes Pavilion HDX gépe volt. Előbbi leginkább nagyon megkapó, elegáns külcsíne miatt (egyébként különösebb extrákat nélkülöző masina, de vékony, könnyű és 500 dolláros árával olcsó is), utóbbi éppen a másik véglet: masszív és tekintélyt parancsoló. A 2000 dolláros HDX-et kimondottan játékgépnek szánják: Core 2 Duo 2,4 GHz-es proci és GeForce Go 8000-as GPU ketyeg benne, de a 4 gigabájt RAM is jelzi, hogy sértés lenne, ha csak irodai alkalmazásokat futtatnánk ezen a szörnyetegen. A Lenovo a médialejátszása optimalizált IdeaPad gépekkel nyomult, a Hitachi és az Asus egy terabájtos laptopja pedig egy mezei notebooknak bizonyult, amiben történetesen két 500 gigás merevlemez van. Az Asustól egyébként sokan remélték, hogy olcsó és kicsi laptopja, a 7 hüvelykes Eee újabb, 8 hüvelykes változatával is kirukkol majd, de ez nem történt meg, csak pár kémfotó járta be a netet a kiállítás alatt. Ha már a kisebb gépeknél tartunk, essen néhány szó az UMPC-kről is. Az egyik legérdekesebb versenyző a LimePC M1 volt, ami egy nem túl neves gyártó, a kínai Tsinghua Tongfang terméke. A kütyü kicsit ronda, kicsit linuxos, de kevesebb mint 300 dollárért szépen hozza mindazt, amit egy mobil internetes eszköztől vár az ember (más kérdés, hogy ez még mindig olyan árcédula, ami nem győzött meg engem az egész UMPC-piac életképességéről). A legnagyobb felhajtás azonban az LG jól titkolt kütyüje körül volt. A cég UMPC-je 4,8 hüvelykes kijelzővel bír (1024 * 600 a felbontása), ezen kívül van benne egy giga RAM, 40 giga HDD, wifi, Bluetooth, QWERTY-billentyűzet, és az egész nincs 60 deka. Ez nagyon jól hangzik, de a kütyü áráról még semmi hír.

FATAL1TY MEGINT ÖLDÖKÖLT

A játékok háttérbe szorulnak a CES-en, de azért akadt néhány olyan cucc, ami a PC Guruba kívánkozik. Mindenekelőtt az Alienware homorú monitora, ami 90 fokban mutatja, mit lát egy FPS főhőse. A 2880*900-as felbontású kijelzőn csodálatosan nézett ki a Crysis, de 2008 második félévénél előbb biztosan nem kerül a boltokba a monitor. A játékos célarchitektúrák közül a HP HDX laptopját már említettem, asztali gépben pedig nekem a HP VoodooPC szériája volt a leg-meggyőzőbb. A játékra optimalizált asztali gépek közül ezek jelentik ma a csúcskategóriát, agyonhűtött, agyuntuningolt csodák, természetesen egy vagyonért. A VoodooPC Omen ára például 5745 dollárnál kezdődik (és csicsától függően akár 35 ezerig is felmehet), és tudtommal ez az első asztali gép, amiben az Intel négymagos procija dohog. A fülesek közül a Creative Aurvana X-Fi zajszűrő fejhallgatóinál hümmögtem elismerően, aztán a 300 dolláros árcédula láttán már egész máshogy hümmögtem. A kontrollerek között nem találtam igazán kiemelkedőt – igaz, a Wii-hez például rengeteg újdonságot fröccsöntött a műanyagipar, de engem nem lehet levenni a lábamról azzal, hogy egy kontroller úgy néz ki, mint egy serpenyő vagy egy horgászbot. A szoftveres bejelentések közül csak egy igazán fontos volt, ami játékokhoz kapcsolódik: a Sony hordozható konzolja, a PSP támogatja majd a Skype-ot. Végül, a show sztárvendégei között természetesen megjelent Fatal1ty, aki ugyebár a világ egyik legjobb játékosa volt valamikor, de ma már saját bevallása szerint sincs az élmezőny elején. Játékversenyek helyett inkább show-kra jár, a CES-en például a Sould Blaster által gyártott Fatal1ty-hangkártyát és fejhallgatót népszerűsítette néhány barátságos deathmatch között. Egyszerű halandónak még mindig lehetetlen megverni a srácot, ezért a szervezők csavartak egyet a játékon: egy szerencsekerékkel (vagy inkább szerencsétlenségkerékkel) Fatal1ty minden meccs előtt kipörgetett egy hátrányt – például csak egy kézzel játszott, csak közelharci fegyverekkel, vagy levette kéthüvelykesre a képméretet. Mondanom sem kell, így sem nagyon láttam kikapni.

AZ ANDROID VETÉLYTÁRSA

A mobiltelefonok terén sem villantott nagyot az idei CES. Leginkább talán a Motorola tett ki magáért: a zenelejátszó Rokr E8-nak az érintésérzékeny kezelőfelülete tetszett nagyon, amin mindig csak az aktuális funkcióhoz passzoló virtuális gombok jelentek meg. A Z10 pedig videózásban volt erős – erről pár oldallal arrébb, a hardver híreknél olvashattok. A Sony Ericsson standjánál a flipes-zenelejátszó W350i-t nyomkodták legtöbben, pedig a tavasszal megjelenő W760 hasznosabbnak tűnt: ez a telefon ugyanis kis túlzással a világon bárhol működik, ahol térerő van. 850, 900, 1800 1900 és 2100 MHz-n tud GSM, 3G és hsdpa hálózatokra csatlakozni. A telefonban GPS is található, ami a Google Maps térképeit használja. Apropó, Google: a Google Android nevű mobil operációs rendszertől volt hangos a sajtó pár hónapja, hát a CES-re megérkezett a Yahoo válasza. A cég is megpróbálja markába fogni a webes fejlesztéseket: a mobilokra letölthető Yahoo!Go-ra bármilyen fejlesztőcsapat elküldheti a kis beépülő moduljait, widgetjeit. Nagy különbség, hogy míg az Android oprendszer, a Yahoo!Go csak egy köztes szoftver, de éppen ezért jöhet ki győztesen a vetélkedésből: univerzálisabb, ráadásul állítólag nagyon könnyű rá widgeteket fejleszteni.

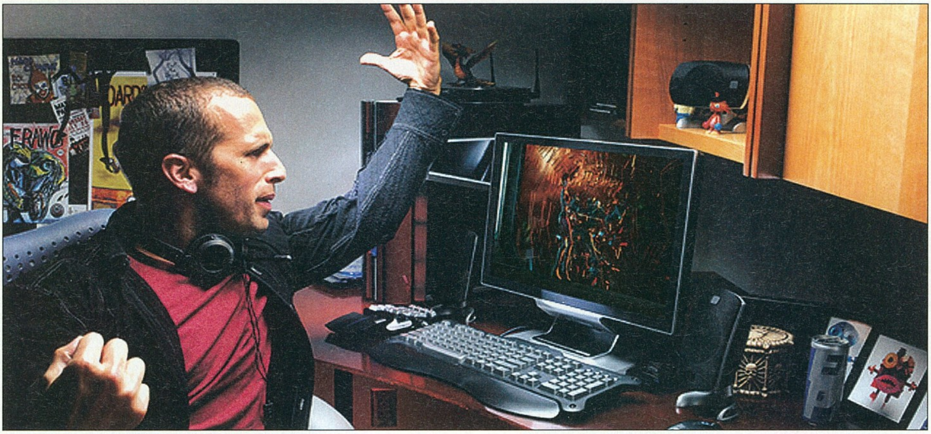
A Sanyo Xacti E1 digitális kamkordere lett a CES egyik díjazottja. További jellemzői: vízálló kivitel, ötszörös optikai zoom, 2.5 colos LCD

Nagyjából ezek voltak a legfontosabb látnivalók az idei CES-en. Lehetne még sorolni a nevesebb gyártók kisebb újdonságait, nem is beszélve a távol-keleti gagyiipar dzsunkán forrasztott csodáiról (ezeket a fő kiállítótértől kb. két kilométerre, egy külön épületbe száműzték a szervezők). De akárhogy keresném tovább az említésre méltó kütyüket, nehezen tudnám elhitetni, hogy az idei CES-t érdemes volt megrendezni, illetve hogy az eseménynek van jövője ebben a formájában. Ideje lenne átalakulnia, ahogy az E3 is tette.

DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver
eu
download.chip.eu

60.000 ingyenes program | 30.000 teszt | 37.000 felhasználó

download.chip.eu/hu



A 700-át!

AMD 770X/790(F)X TESZT

írta · Horváth Patrik

Az AMD botladozása ellenére szépen lassan szövögeti pókhálóját. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a szóvicc alapjául szolgáló Spider platform sikeres debütálása. A termékcsalád három alkatrészből tevődik össze: AMD 770/790 chipsetre épülő alaplap, AMD Phenom processzor és AMD Radeon HD 3850/3870 videokártya/videokártyák.

A cég szerint ezen három termék maximálisan stabil és erős rendszer alapját jelenti, mi most ebből ugyan kettőt kihagytunk, de a végeredmény így is pozitívnak bizonyult.

ASUS M3A (AMD 770X)

Az Asus a különböző alaplap verziókkal kivételesen nem árasztotta el a hazai nagykereskedéseket, de az elsők között voltak, akik elérhetővé tették a 700-as szériás AMD lapokat. Az M3A az új sorozat egyik legpuritánabb, úgymond belépő szintű darabja, a chipsetnek megfelelően két- vagy többkártyás támogatása nincs. Örömteli viszont, hogy a gyártó leszokott az Analog Devices borzasztó hangkodekjeiről és a Realtek (ugyan régi, de) bevált chipjeire épít. Ennek megfelelően a kissé koros, de feladatát jól ellátó ALC883 került a deszkára. Újdonság a Q-Shield, amely gyakorlatilag egy színesre festett, feliratozott hátlapi takarólemezt jelent, praktikus, bár az ember ritkán matat a gépe farrészén. Ennél sokkal értelmesebb a tavaly bevezetésre került Q-Connector, amely a különböző, számítógépházhoz tartozó kivezetéseket (PowerON, Reset, Speaker, PowerLED, HDD LED) hivatott összefogni egy fehér dugaszban, majd ezt a csatlakozót egyben rá lehet dugni az alaplapra – roppant praktikus, főleg sötétben. A harmadik, talán legfontosabb funkció, a Q-Fan ventilátorszabályzó nagy megrökönyödésünkre nem működött, amire régóta nem volt példa (BIOS frissítéssel valószínűleg orvosolható). Socket AM2+ tokozású processzorok esetén (pl. Phenom x4) kapunk Hpyer Transport 3.0 és DDR2-1066 támogatást is. A PCI-Express 2.0-ás szabványnak való megfelelés már ennél a legkisebb modellnél is alap. Tuningban nem sikerült elérnünk a 300 MHz-es „FSB"-t, de 275-ig bátran számolhatunk, ha M3A-ra fáj a fogunk.

MSI K9A2 CF (AMD 790X)

Nyugodtan kijelenthetjük, hogy tesztünk egyik meglepetésével állunk szemben. Az MSI-re az elmúlt egy évben igencsak rájárt a rúd, valahogy sosem rúgtak labdába az Asus és a

Ha a Spider platformot használjuk, az AMD marketingesei bizonyosan dalra fakadnak

KONFIGURÁCIÓ

Gigabyte GA-790FX-DS4, AMD Phenom GP-9600 2.3 GHz - Planar Computer (www.planar.hu)
Gigabyte GA-P35C-DS3, Intel Core 2 Quad Q6600, 2x1 GB Corsair Dominator DDR2-1066 CL5 - Bird Computer (www.birdpc.hu)

Gigabyte mellett, pedig igazán próbálkoztak, ha más nem, az árakkal versenyt teremteni. Most úgy néz ki, hogy az újdonságnak számító AMD 700-as szériában kitörhetnek a mélységből, ugyanis a K9A2 CF egy igen szimpatikus alaplap. Először is az előbb bemutatott Asus M3A-nál olcsóbb, ráadásul durvább lapkakészlettel rendelkezik. Ez már önmagában figyelemre méltó tény, hátha még hozzávesszük, hogy itt rendesen működik a ventilátor szabályzás és tuningban sem igazán marad el vetélytársa mögött. A 790X chipset főbb újdonsága a CrossFireX, melynek segítségével kettő, három vagy négy videokártya is összeköthető, igaz ehhez olyan VGA-k kellenek, amelyek szintén támogatják ezt a technológiát (pl. Radeon HD 3850). Bár a chipset támogatja akár négy VGA meghajtását is, összesen 16 szálat biztosít csak a videokártyák számára, így a legtöbb ilyen lapon éppen ezért mindössze két darab PCI-E x16-os foglalat van. Hangkártya terén sincs szégyenkezni valója a kis MSI-nek, az Asusnál megismert ALC883 utódja, az ALC888 teljesít szolgálatot rajta. Mindennapi használathoz ugyanúgy elég, mint a tesója, ha normálisabb hangfalrendszerünk van, előbb-utóbb úgysem kerülhetjük el egy X-Fi megvételét.

Egy nappalaiba szánt médiaPC-be szerencsére nem kell ennyi VGA

DFI LANPARTY UT 790FX-M2R

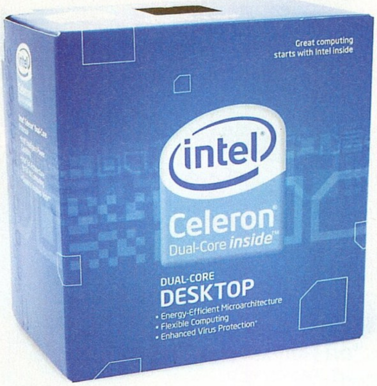
Tesztünk legfullosabb lapja kétség kívül a DFI üdvöskéje volt. A LANPARTY sorozat ismét elhozta nekünk azt, amire vártunk: UV reaktív kábelek, remek hűtés, szénné konfigurálható BIOS, Pazar tuninglehetőségek, kiváló hangkártya, horrorisztikus ár. Mindezek ellenére rögtön egy hátránnyal kezdenénk, sajnos a CrossFireX technológiát teljes pompájában nem fogjuk tudni kihasználni, ugyanis ehhez négy PCI-Express foglalatra lenne szükség, míg a DFI-n „csak" három van. Ezek mindegyike x8-as (ha egyszerre használjuk őket), egyébként x16-osok. Pozitívum viszont, hogy - hasonlóan az MSI-hez - mindegyik slot között két kártyahely van, így a hűtések soha nem fogják gátolni a légáramlást. A 790FX chipset különlegessége itt véget is ért, nem úgy, mint az alaplapé. A szokásos UV-reaktív kábelek mellé kapunk egy különálló hangkártyát, amelyen a Realtek speciális ALC885-ös kodekje kapott helyet, találunk egy kiegészítő hőcsöves hűtést, amelyet a hátlapi panel részhez tudunk felszerelni (ezzel növelve a deszka stabilitását és tuningpotenciálját), valamint a szervizesek legnagyobb örömére megtalálható egy diagnosztikai LED, egy bekapcsoló, egy restart és egy CMOS törlő gomb is. A BIOS a végletekig piszkálható, egy rakás beállításhoz inkább hozzá sem nyúltunk, mert annyira nyakatekert opciók is vannak, hogy az ember jobbnak látja nem bántani azt. Mindezek ellenére a tuningtól nem ment el a kedvünk, meg sem álltunk egészen 310-es FSB-ig, ami nem egy rossz eredmény, valószínűleg a feszültségek és egyéb opciók testreszabásával feljebb is jutottunk volna.

A FOG ÉS AZ Ő FEHÉRJE

Az ATI (immárom AMD) igencsak sokat fejlődött az RD580 óta. A Hyper Transport 3.0 olyan újításokat teszt lehetővé, mint a továbbfejlesztett energiagazdálkodás, a Socket AM2+ foglalatú processzorok megjelenésével hivatalos lett a DDR2-1066 támogatás, már a belépő szintű lapkakészlet is megfelel a PCI-Express 2.0-ás szabványnak, illetve egyből a középkategóriában is elérhető már az új CrossFireX technológia. Mindennapos tuningra bármelyik deszka megfelel, teljesítménytesztünkből látszik, hogy az új 700-as sorozat tagjai között gyakorlatilag nincs is különbség. A Spider platform tehát kezd beérni, kár, hogy a 3-4 utas CrossFireX támogatás még szoftverből nem teljesen támogatott (bár sok értelmét nem látjuk, de ha már fizikailag van...), ettől függetlenül bármelyik most kapható AMD 700-as sorozatú alaplapot csak ajánlani tudjuk, mindegyiknek megvan a maga előnye, nem igazán nyúlhatunk mellé (a tuning meg ugye lutri dolog). A DFI legújabb LANPARTY-jával elkápráztatott minket, gyakorlatilag hűvösek voltak a bordák még tuningoláskor is, az MSI a nagyon olcsó és szépen teljesítő 790X-es deszkájával kedveltette meg magát, az Asus M3A most kivételesen nem annyira domborított, bár későbbi sikeréhez nem fér kétség.

ALAPLAP	Asus M3A	MSI K9A2 CF	DFI LP UT 790FX-M2R
Chipset	AMD 770X	AMD 790X	AMD 790FX
Merevlemez CPU terhelése (Everest)	0%	0%	2%
Merevlemez CPU terhelése (HD Tune)	4.90%	4.70%	4.50%
Memória olvasás	6690 MB/s	6694 MB/s	6715 MB/s
Memória írás	5947 MB/s	5948 MB/s	5951 MB/s
Memória másolás	6476 MB/s	6650 MB/s	6588 MB/s
Memória késleltetés	56,3 ns	57,5 ns	55,1 ns
PCMark05 (Memória)	3707	3684	3716
PCMark05 (Merevlemez)	4465	4764	4757
3DMark06 (összpontszám)	4331	4332	4332
WinRAR 3.70 tömörítés teszt	915 kB/s	925 kB/s	912 kB/s
Crysis (CPU teszt #1) 800x600 Low	65,87 fps	66,13 fps	65,84 fps
Crysis (CPU teszt #2) 800x600 Low	52,51 fps	52,61 fps	52,54 fps
Kisker bruttó ár	21500	21000	55000

Amíg az egymagos Celeronok piacon vannak, kérdéses az E1x00 széria létjogosultsága



INTEL Celeron Dual Core E1200

EGY MAGGAL TÖBB, MARADHAT?

írta · Horváth Patrik

Az Intel unalmában nem tudja, mit csináljon. Tavaly felújította a Celeron szériát – méghozzá igencsak jól –, úgy látszik most eljött az ideje az újabb vérfrissítésnek. Itt a kétmagos „Ceruza".

Már a teszt előtt biztosak voltunk abban, hogy jelenleg a kétmagos Celeron széria kudarcra van ítélve. Sajnos tudtuk előre, hogy valójában nem egy igazi Core-alapú Celeron megduplázásáról van szó, hanem egy E2140/60/80 kisebb másodszintű gyorsítótárral rendelkező változatáról. Ez pedig – ismerve a Core architektúrát – nem kecsegtetett túl sok jóval, legalábbis ami a játékosabb kedvű felhasználókat illeti. A többi paraméter tekintetében teljes mértékben megegyezik a Pentium Dual Core szériával.

Mostani tesztünkben főleg arra kerestük a választ, hogy a még tovább felezett L2 cache milyen hatással van a CPU éhes alkalmazások sebességére. Az nyilvánvaló, hogy az Intel nem a felhasználók érdekeit tartotta szem előtt, amikor „megalkotta" a kétmagos Celeron szériát. A recept igen egyszerű volt: végy egy Allendale magos processzort és nevezd el E4300-nak, ha mind a 2 MB cache hibátlan. Amennyiben egy kis része hibás, úgy tiltsd le az érintett részeket, és máris készen van az 1 MB L2 cache-sel rendelkező E2160. Ha még ennél is nagyobb lenne a selejtarány, akkor csinálj egy 512k-s procit, és nevezd el Celeron Dual Core-nak. Ennyit a receptről. Sajnos annyira kicsi az árkülönbség az egymagos Celeron és a legkisebb Pentium Dual Core között, hogy a Celeron Dual Core processzoroknak jelenleg nincs sok értelme (kivéve, ha arra a kérdésre keressük a választ, hogy milyen CPU-t ajánljunk 12 és 13 ezer forint között).

A teszt során a programokat igyekeztünk úgy összeválogatni, hogy lehetőleg minden felhasználási területet lefedjünk. A szintetikus méréseket a Futuremark népszerű alkalmazásaival végeztük el, se a 3DMark06, se a PCMark05 nem mutatott ki drasztikus különbséget, ami bizakodásra adott okot, de tudtuk, hogy nagyjából mire számítsunk, úgyhogy nem bíztuk el magunkat. Következő utunk a rendereléshez vezetett. A jól ismert Cinebench legújabb változatában bizony már érződött a megfelezett cache-ből adódó hátrány, az azonos órajelen üzemelő E2140 több mint 20 másodperccel előbb fejezte be ugyanazt a tesztképet. Látható az is, hogy míg az egymagos Celeron 420-nál pont kétszer gyorsabb az említett E2140, addig az E1200 már nem tudja átlépni a 90-92%-ot. Ez azért fontos, mert a renderelés a legkönnyebben párhuzamosítható feladat, így itt a több magból adódó gyorsulás mértéke arányos a magok száma közti különbséggel.

Tömörítési tesztünkben sem változott a helyzet, a Celeron továbbra is minimálisan ugyan, de le van maradva a Pentium Dual Core-okhoz képest. Játékban már nagyon megmutatkozott a cache nyírbálás hátránya, az E1200 gyakor-

MÉRÉSEK	E1200	E1200 @ 2,6GHz	Celeron 420	E2140
3DMark06 CPU (pont)	1342	2105	712	1396
Cinebench 10 (idő)*	5:24	3:29	10:05	5:03
PCMark05 CPU (pont)	4026	6546	2769	4032
7zip (mips)	2108	3190	1596	2211
Everest Ultimate Edition 4.20				
CPU Queen	6842	N/A	3421	6858
CPU PhotoWorxx	17261	N/A	11935	17252
CPU Zlib (KB/mp)	19776	N/A	10276	21151
CPU AES	5963	N/A	2832	5964
FPU Julia	5239	N/A	2616	5257
FPU Mandel	2932	N/A	1422	2933
FPU SinJulia	4448	N/A	2145	4450

* A kisebb érték a jobb

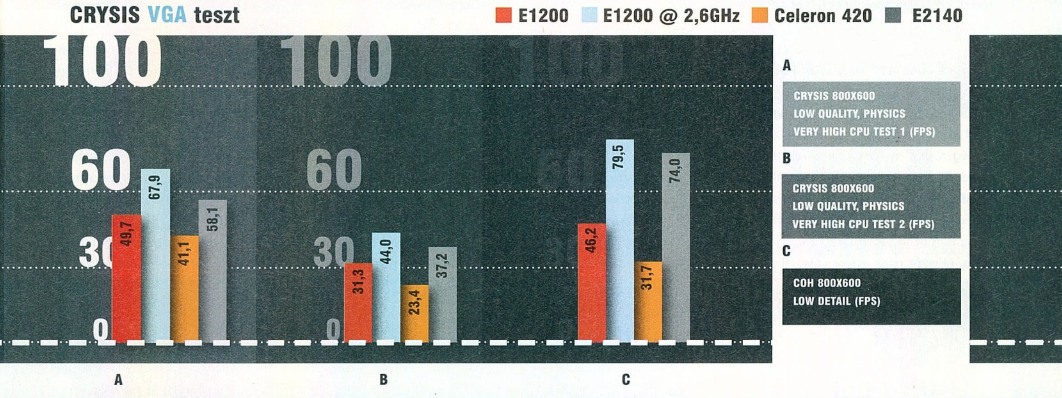
latilag félúton volt az egymagos Celeron és a kétmagos E2140 között, pedig utóbbitól „csak” a gyorsítótár méretében tér el. Mint látható, tuninggal jelentősen javul a helyzet, de több száz MHz-et kell csavarni azon a bizonyos órajelen, hogy behozzuk a hátrányt, ami nem biztos, hogy nyerő ötlet. Annál is inkább, mert ezek a chipek annyira válogatott selejtek, hogy 2.6 GHz-nél nem is nagyon mennek többet, ha az ember fejre áll, akkor sem.

Rövid tesztünk alapján tehát nyugodtan kijelenthetjük, hogy az Intel selejt kiárusítása elég „lájtos” termékkiterjesztés, a Celeron Dual Core valójában megtévesztő név, hiszen az igazi kétmagos Celeron Pentium Dual Core név alatt fut. Amennyiben megszűnik az egymagos Celeron gyártása és helyüket – árban – az E1x00 sorozat veszi át, úgy örömmel üdvözöljük őket, egyébként meg teljesen feleslegés és felejtős konstrukció.

A következő számban egy sokkal izgalmasabb témát, az Intel új 45 nm-es gyártástechnológiára átültetett Core 2 Duo processzorait vesézzük majd ki. Pletykák szerint léghűtéssel a szerencsésebbek külföldön már 4 GHz közelében járnak, meglátjuk, mi mit tudunk kezdeni velük…

TESZTKONFIG.

Asus P5KC, 2x1GB Corsar Dominator DDR2-1066@800 MHz (CL5-5-5-15), Samsung 160GB SATA2 HDD, Powercolor Radeon HD3850 256 MB, Chieftec 400W, Windows Vista Home Premium, ATi Catalyst 7.12 Az Intel Celeron Dual Core E1200 processzort az Alien Computers (www.aliencomputers.hu), a tesztgépet a Bird Computer (www.birdpc.hu) biztosította a Guru számára.



MobilJátékok

írta · LtB

Első ajánlatunk a Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back. A Star Wars rajongóinak ennél nyilván nem is kell több, hogy ráugorjanak az említett alkotásra. A „birodalmi ügyek" intézése után jól eshet egy távol-keleti stílusú szerepjátékosdi, erre a célra a Heroes Lore: Wind of Soltia kipróbálását tudjuk ajánlani. S ha mindez nem lenne elég, akkor még mindig van egy ígéretes versenyzőnk, a The Witcher: Crimson Trail „személyében".

HEROES LORE: Wind of Soltia

Fejlesztő: *Hands-On Mobile* Értékelés: *9/10*

A távol-keleti stílusú szerepjátékok eddig igencsak hiánycikknek számítottak telefonon, de csak az amerikai és európai piacokon. Nem úgy mint Kínában és Koreában, de a nyelvi akadályok eddig gátoltak bennünket eme darabok élvezetében.

A Heroes Lore igen nagy siker Koreában, már két további része is megjelent, ám nálunk még csak az első érhető el, bár minden bizonnyal ezzel is elleszünk egy darabig. Az első érdekesség rögtön a New Game-re kattintás után fogad, hiszen három hős közül választhatunk. Ez még nem lenne meglepő, ám e szereplőkkel nem ugyanazt az utat járjuk be, hanem gyakorlatilag három történetet kapunk egybe csomagolva, először csak egyet választhatunk, majd

sorban nyílik meg a másik kettő. A karakter kiválasztása után még két, Guardian néven futó lényt kell kimazsoláznunk a választékból – az ő képességeiken keresztül férünk hozzá a varázslatokhoz a játékban. Maga a harc egész egyszerűnek tűnhet, kétféle támadás és a mágia áll rendelkezésünkre, ám hamar össze kell hogy barátkozzunk a kombótechnikákkal is, ezzel meglehetősen kibővítve a lehetőségeinket.

Talán a játék egyik legfontosabb jellemzője az igen nagy gonddal kidolgozott történet, amely a rengeteg karakterek közötti beszélgetés során bontakozik ki. A kinézet terén nincs ok panaszra, kellemes, de nem eget rengető a látványvilág, a célnak pont megfelel. E cél pedig az, hogy a 10-12 órányi játékidő alatt felhőtlen kikapcsolódást nyújtson ez a meglepően komplex szerepjáték, és azt kell mondjam, ezt maradéktalanul teljesíti is.

STAR WARS EPISODE V The Empire Strikes Back

Fejlesztő: *THQ Wireless* Értékelés: *7/10*

E cím láttán rögtön felébredt bennem a remény, hogy talán a SNES-es klasszikus kerül feltámasztásra hőn szeretett mobilunkon – hiszen a lehetőségek már adottak – ám sajnos ehelyett egy teljesen új játékkal állunk szemben.

Nem mintha ez baj lenne, elvégre egy igazi rajongónak Csillagok háborújából sosem elég. Már a dekoratív menü is bizalmat ébreszt, hát még a hoth-i csata az első pályán. Többféle minijáték keretében kerülgetjük a lézereket valamint gáncsoljuk el a lépegetőket. Ezek a reflexfeladatok egyébként végigkísérnek a program mind a hét szintjén, legyen szó akár űrcsatáról vagy a felhőváros folyosóiról. Sajnos ezáltal a szabad mozgásra igen ritkán

van lehetőségünk, a játék „sínen fut" a történeti hűség érdekében. Szerencsére monotonitásra egyáltalán nem lehet panaszkodni, amint kezdünk hozzászokni egy feladattípushoz, rögtön jön egy következő.

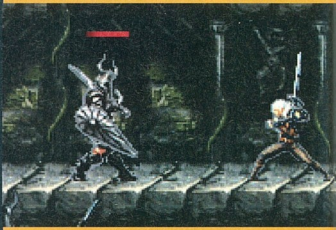
A korlátozott mozgástér a játék kevés előnye közé tartozik, szerencsére cserébe nagyon részletesen kidolgozott grafikát kapunk, a környezet és a karakterek is (mobilgrafikához képest) meglepően jól néznek ki. Nagyon hitelesen adja vissza a film hangulatát, az izometrikus nézetben sikerült a jeleneteket igen jól újraalkotni. A legfőbb negatívum a program rövidsége, bár a nehézségi szinteknek köszönhetően talán megér még egy végigjátszást a magasabb pontszámokért, emellett Vader nagyúrral tevékenyen részt venni a csatában sem egy utolsó érzés...

THE WITCHER: Crimson Trail

Fejlesztő: *Breakpoint* Értékelés: *8/10*

A múlt év talán legjobb szerepjátéka nem maradhatott mobil verzió nélkül. A megjelenés előtt kiadott képek alapján hamar a várólistám élére katapultálta magát, most végre kiderül, hogy megérdemelte-e a kiemelt figyelmet.

A nem túl bonyolult menün átverekedve hamar Geralt bőrében találhatjuk magunkat, és egy kis 2D szeletelés közepette rendet is våghatunk az életünkre törő hordák között. Ebből azt hiszem ki is derült a legnagyobb különbség, a telefonra való átültetés során szerepjáték elemekkel tűzdelt platformjátékká avanzsált a számítógépes szerepjáték. Elég jól sikerült a váltás, nem lehet panaszunk. A harcrendszer terén túllép az egyszerű szeletelésen, ha lenyomjuk a támadásgombot,



kombók jelennek meg a képernyő alján, így igencsak hatékonyabbá válik a gyilkolás. Emellett varázslatok is rendelkezésünkre állnak, defenzív és offenzív egyaránt. 12 igen nagy pályán kaszabolhatunk változatos ellenfeleket, farkasok, élőholtak („halottizék"), valamint egyedi főnökszörnyek is a nyakunkba vetik magukat.

A látványról nem lehet komoly negatívumot mondani, igényesen megrajzolt hátterek előtt harcolunk a nagy gonddal animált hősünkkel, egyszerűen pazar az összhatás. Végre hangok terén is van említésre méltó pozitívum, a zene elég kellemesre sikerült. Egészen hosszú kikapcsolódást jelenthet a Witcher mobil verziója, ám igen nehézre sikeredett, ráadásul menteni csak a pályák végén lehet, így egy öt perces gyors játékra nem biztos, hogy elővehető.

CHIP MAGAZIN.

Most Computer Panoráma rovattal + 32 oldalon

Keresd a CHIP magazin legújabb számát az újságárusoknál!

Jók és rosszak 2007

02. Prezentizmus: egy rövid kritika...

írta · *Joshua*

Beváltva az előző számunkban tett fenyegetésünket, folytatjuk az elmúlt év legjelentősebb tudományos/technikai áttöréseit górcső alá vevő cikkünket. Aktuális irányelveink: valamenynyi szűkebb értelemben vett információtechnológiai fejlesztés tabuként való kezelése (azokat úgy is kitárgyaltuk legutóbb), szigorúan nem hierarchikus sorrend, és persze minden logikus relevancia lábbal való durva tiprása.

ORNL

1. Tudósok (és fák) a klímaváltozás ellen

Miután az idei Nobel-díjat az a kö***g amerikai Al Gore kapta, aki civilben legkevésbé sem környezettudatos életmódjának köszönhetően kb. tízezerszer több üvegházhatású gázt juttat egymaga a levegőbe, mint a lassan de biztosan emelkedő fogyasztása miatt mostanság sokat kárhoztatott kínai átlagpolgár. Nos ezek után számunkra nem maradt más, mint hogy az év legjelentősebb tudományos áttörésének HAG-féle különdíját annak a kutatócsoportnak ítéljük, amely sikeresen génmódosított több fafajt, ami által azok nemcsak több szén-dioxidot tudnak megkötni, hanem biomassza termelésük is jelentősen megnövekedett. Az Oak Ridge National Laboratory tudósai eme eredmény eléréséhez kőkemény 1 millió dollárt költöttek, ami szerény véleményünk szerint ekvivalens az isteni Al kb. egyheti utazási és egyéb megélhetési költségeivel – ezúton is gratulálunk mindkét félnek...

Yale

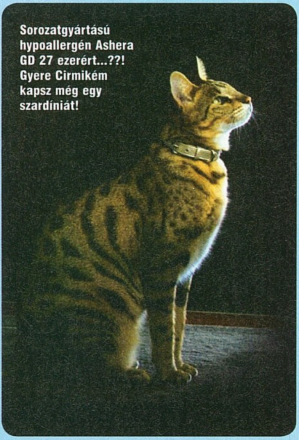
2. A dínó új élete

Néhány számmal korábban már részletesen tárgyaltuk a szibériai permafrostba fagyott, szinte érintetlen mamutbébi esetét. Nos, ha valaki esetleg sci-fi be illőnek találta volna, hogy egy tízezer évnél idősebb tetemet ily módon megőriz a természet, az vajon mit szól a több mint 65 millió éves, növényevő dinoszaurusz csaknem intakt múmiájához? A kérdéses dínó maradványai állítólag olyan jó állapotban kerültek felszínre, hogy még a bőrét borító pikkelyek is világosan kivehetők voltak rajta. A hadroszaurusz holttestét ezután egy óriási CT szkennerrel tették tüzetes vizsgálat tárgyává, amely így több terabájtnyi háromdimenziós képet készíthetett őskori hősünkről. A szkennelés nyomán számos dinoszauruszokkal kapcsolatos (pl. a csontok elhelyezkedésére és az izomtömegre vonatkozó) elképzelést kellett teljesen újraértékelni. A halálában is derék hadroszaurusz megtalálásának dicsősége amúgy a Yale Egyetem egyik geológushallgatóját, bizonyos Tyler Lysont illeti, aki az észak-dakotai Hell Creek formációban lelt rá az egyedülálló leletre.

Lifestyle Pets

3. Egerek és emberek és persze macskák)

Szerencsétlen kisemlősök mindig is a génmanipulátorok kedvenc célpontjainak számítottak, és természetesen nem volt ez másképp az Úr. 2007., különösen elborult esztendejében sem. A kétes értékű bejelentések sorát az a Lifestyle Pets nyitotta meg, amelynek kutatói sok éves áldozatos munka árán végre megkreálták a hypoallergén macska prototípusát. Sőt, az Ashera GD



Sorozatgyártású hypoallergén Ashera GD 27 ezerért...??! Gyere Cirmikém kapsz még egy szardíniát!

névre hallgató „dög” azóta sorozatgyártásba is került: alig 27 000 dollárért bármelyik macskabarát (?) máris magáénak tudhat egyet. Aki azt hinné, ilyesmire nincs piac, az nyilvánvalóan nem olvas underground webes hírforrásokat, ott ugyanis rendszeresen hírül adják az Oroszországból származó tömeges megrendeléseket... Állítólag máris „fejlesztés alatt” áll az örökké kiscica méretű maradó utód is.

Aztán itt vannak dél-koreai barátaink is, akik miután sikeresen létrehozták a floureszkáló disznók a természetben amúgy nem véletlenül nem létező változatát, figyelmüket szintén a jobb sorsra érdemes, nyivákoló házikedvencekre irányították. Az eredmény? Zöld fénnyel irizáló macskák, amelyek bundája ráadásul UV fény hatására vörösbe fordul.

Aki ezek után azt gondolná, hogy jelenleg a macskák alkotják a Föld élőlényeinek leginkább szivatóágra kapcsolt csoportját, azok még bizonyára még nem gondoltak bele az egerek igencsak keserű helyzetébe. Csak hogy az elmúlt évek kísérleteinek érdekesebb termését említsem: volt itt óriásegér, félelemérzet nélküli egér, megnövelt intelligenciájú egér stb. Ami nem volt még: skizofrén egér. Nos, most viszont végre erre is sor került: miután tudósok sikeresen azonosították a többek közt a skizofréniáért is felelős DISC1 elnevezésű emberi gént, egy pillanatig sem haboztak azt szegény rágcsálókba beültetni. Az egerek így végre megtudhatták, mi is az a hallucináció (szivárványszínű macskák sajttal kínálgatnak) és paranoia (az egérlyuk népe minden lépésedet szemmel követi). Sőt, így már az alapkészségekkel is gondjaik voltak, vagyis nem találtak maguknak élelmet, nem is szólva a nyíltabb terepen való tájékozódásról. De legalább jót tripeltek és kiváló alanyul szolgáltak számos kíváncsi biológus és pszichológus számára.

Michigani Egyetem

4. Átlátszó „alumínium”

Immár több évtizede annak, hogy a Star Trek IV., „Úton hazafelé” című epizódjában az Enterprise váratlanul a XX. századba csöppent főgépésze előbb az „Itt még mindig polimereket használnak?” kérdéssel, majd az „átlátszó alumínium” terveivel sokkolta egy plexiüveggyár mérnökeit. Annak is több mint öt éve már, hogy a korabeli HAG-ban hírt adtuk egy, a német Fraunhofer Intézet tudósai által elkövetett, nagyon hasonló fejlesztésről, amely fémes karakterisztikái mellett (megfelelő vastagságúra vágva) a ráeső fény több mint 50 százalékát átengedi – mindezt minimális torzítás, és az acélnál kb. háromszor nagyobb ellenálló képesség mellett. 2007-ben ezúttal a Michigani Egyetem kutatói jelentkeztek be a maguk változatával, amelyben az amúgy teljesen hétköznapi agyag játssza a varázsszubsztancia szerepét. Nicolas Kotov a Scienceben publikálta azon felfedezését, miszerint a nanométeres agyagrészecskékkel megerősített plasztikrétegek fenomenális erősségre tesznek szert – ideális alapanyagul szolgálva pl. könnyűsúlyú páncélzatok és repülőgépvázak számára.

Stéphane Udry

5. Életre alkalmas planéták a Gliese 581 körül

Eme méltatlanul gyors korban, amikor csillagászok szinte minden nap újabb és újabb exobolygókat fedeznek fel, meglehetősen érdekes hírt kell prezentálnia ama kutatóknak, akik néhány másodpercnél hosszabb életű hírnévre vágynak. Nos, Stéphane Udry és asztrobiológus cimborái pontosan ezt tették, amikor – sokak szerint nem különösebben alapos – megfigyeléseik nyomán állítólag egy olyan távoli planétára (pontosabban mindjárt kettőre: egy bolygópárra) bukkantak, amely jó eséllyel szolgálhat az élet bölcsőjéül. A paraméterek: a Földet kissé meghaladó méretek, valószínűleg szilárd, sziklás felszín, valamint 18 napos keringési idő a tőlünk kb. 20 fényévre található, vörös törpe típushoz tartozó (vagyis kellőképp hűvös) csillag körül. Az időközben elvégzett kutatások amúgy azt a véleményt erősítették meg, miszerint a két planéta talán kissé kevésbé alkalmas az életre, mint azt a kanadai hölgy és társai első felindultságukban gondolták, viszont az is igaz, hogy amíg expedíciót nem küldünk a Gliese 581 körül keringő bolygókhoz, addig senki sem mondhatja biztosan, hogy tévedtek...

Henrik Clausen

6. Vércsoport konvertálás

Egyik kedvenc hírforrásunk, a Nature magazin adta hírül még áprilisban, hogy derék dán tudósok (élükön egy bizonyos Henrik Clausen professzorral) olyan eljárást fejlesztettek ki, amely segítségével bármilyen csoportú vért képesek nullássá konvertálni. A felfedezés jelentősége abban rejlik, hogy – azon túl, hogy a zéró előjelű csoportnak nincs többé félnivalója a vérhiánytól – ez az a vércsoport, amelyet általában a más típushoz tartozók is tolerálnak, vagyis „nyugodtan” adható kevésbé szerencsés sorsú A, B, sőt AB vércsoportú betegeknek is. A dolog nyitja állítólag azon –a vérsejtek felszínére tapadó – cukorvegyületek eltávolításában rejlik, amelyek az egyfelől sajnálatos, másfelől azonban számos evolúciós előnyt is jelentő differenciálódást okozzák. Az „édesség” kivonásához Clausenék speciális, baktériumok által előállított enzimeket használtak – ez az első hallásra bonyolult folyamat ráadásul valójában olyannyira egyszerű alapelveken nyugszik, hogy a hírek szerint már idén láthatunk majd a konvertálást megvalósító, „filléres” orvosi eszközt.

20 fényévnyire innen talán meglelték a Földünk utódját

Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

ÚJRAINDULÓ GÉP

Sziasztok

A segítségeteket szeretném kérni, mert lenne egy problémám az alaplapommal és nem tudom, hogy ezt garanciában intézik vagy sem.

Szóval van egy Asus M2NPV-VM alaplapom és bizony passzív hűtés van rajta. A gond az vele, hogy ha játszom állandóan újraindul a rendszer. Ez a kis passzív hűtés olyan forró, hogy nem lehet kézzel megfogni. Legyetek szívesek megírni nekem, hogy ez gyártási hiba vagy sem. Tudok reklamálni e miatt valahol?

Előre is köszi: Jani

Kedves Jani!

Az újraindulás nem biztos, hogy az alaplap túlmelegedésétől van. Egy rossz minőségű túlterhelt tápegység is ugyanúgy okozhat ilyen jelenséget. Javaslom, hogy próbáld meg levett oldallappal is kipróbálni a géped, és ha ugyanúgy jelentkezik a probléma, akkor szerezz egy ventillátort és helyezd a melegedő chipset közvetlen közelébe. Ha a jelenség így sem szűnik meg, akkor javaslom egy jó minőségű kölcsön tápegység kipróbálását. Ha csak konkrétan egy játék indítja újra a géped, akkor frissítsd a videokártya drivert, hátha azzal sikerül megoldani a problémát.

VISTA ULTIMATE ÉS A PROCI ESETE

Az lenne a kérdésem(kérésem): hogy van egy gépem, amibe egy erősebb procira lenne szükség és kíváncsi lennék, hogy milyet ajánlanátok bele (mint szakértők).

A konfigom: CPU: AMD Sempron 3200+ (1,8Ghz), RAM: egy 512Mb-os és egy 2048Mb-os. (800Mhz-esek), VGA: NVIDIA GeForce 7300Gs (320Mb), HDD: egy 80Gb-os és egy 250Gb-os. Operációs rendszerként pedig a Vista Ultimate dolgozik, de sajnos (gondolom ti is tudjátok) erre nagyobb a játékok hardware igénye. Ezért is lenne jó egy erősebb gép...

Üdv. Ryder!

Kedves Ryder!

A processzorod valóban nem egy sebességbajnok mai szemmel nézve, de amire a játékok manapság leginkább harapnak, az a videokártya, amely esetedben még a szükséges minimumot se igazán éri el. 2.5 GB memóriával a „Pista bácsi" nagyon jól elvan, viszont játékokhoz egy kicsit erősebb processzor és egy mérföldekkel erősebb videokártyára lenne szükséged. Mivel Socket AM2-es géped van, így a PCI-Express-es VGA palettáról ajánlok egy Radeon HD 2600Pro-t, amelyet 16-17 ezer forint körül megkapsz és a mostani kártyádnál nagyjából sokszor gyorsabb (nem mellékesen DirectX10-es). Processzorból egy Athlon 64 X2 4000+ szintén nem tűnik rossz választásnak. Árban ez is hasonló a videokártyához, talán valamivel olcsóbb. Utolsó mondatként pedig csak egy tanácsot adnék: ha nem használod ki a Vista Ultimate különleges képességeit, akkor tegyél fel egy Home Premiumot, mert jelentősen gyorsabb és kevesebb memóriát is eszik.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

UT3

Hy!

Egy számomra igen fontos dologgal fordulok hozzátok. Megvettem az UT3-at (magyarul), és van néhány problémám vele. A dobozra az van írva, hogy ajánlott rendszerkövetelmény: 2,4 GHz-es, kétmagos processzor; 1 GB RAM; nVidia 7800GTX+, vagy ATI Radeon 9600+ videokártya; 8 GB szabad hely a HDD-n. Nekem van egy 2,66 GHz-es, kétmagos processzorom; 1 GB RAM-om; és egy Radeon X1600 Series 512 Mb regisztrált memóriával, összesen 756 MB-nyival. A szabad hely nem gond, egy 120 GB-s HDD-re raktam fel a játékot.

Én azt kérdezem, hogy mi itt a baj? Én nagyon a RAM-ra gyanakszom, mert a többi alkatrész eléggé korszerű. Ha veszek még fél giga RAM-ot, az elég lesz?

Köszi

Bence

Kedves Bence!

Gyakorlatilag csak a problémádat nem írtad le, bár vaslogikámmal kitalálom, hogy nem fut elég gyorsan az UT3. A 2,66 GHz-es kétmagos processzor lehet Intel Pentium D 805 és Core 2 Duo E6750 is, ezt nem ártott volna feltüntetni a levélben, mert a két CPU között ég és föld a különbség. A memória szerintem elegendő lehet a játéknak, amennyiben Windows XP-t használsz, viszont a videokártya az nagyon nem nyerő. Már a játékkövetelménynél is vicces, hogy a GeForce 7800GTX mellett a Radeon 9600Pro-t említik, holott a két kártya köszönőviszonyban sincs egymással, ami a teljesítményt illeti. Egy szónak is száz a vége, neked is csak azt tudom javasolni, hogy egy erősebb videokártyába (Radeon HD3850 – 37 ezer forint) ruházz be inkább, bár a memóriaárak eléggé padlón vannak, úgyhogy a zsebpénzedből bátran invesztálhatsz abba is.

Információ

Tisztelt Szerkesztőség!

Nem tudom, hogy jó helyen érdeklődöm-e, de azért felteszem a kérdésemet.

Nekem egy AMD Athlon 64 X2 3800+ (939)-es processzorom van Gigabyte K8NF-9 alaplapban 1.5DDR400 RAM-mal, táp 550 watt. A kérdésem, hogy ez a konfiguráció elég-e egy ASUS EN8800GT megfelelő működtetéséhez (mert ezt vettem). Mert az egyik PC Guru számotokban azt írtátok a hardver vásárlási ajánlóban, hogy egy X2 4200+ processzor az erősebb videokártyákat már nem képes kiszolgálni.

Köszönettel egy olvasó.

Kedves anonim olvasó!

A processzorod ugyan nem tudja teljes mértékben kihajtani az említett GeForce 8800GT-t, de bőven passzol a kettő egymáshoz. Amennyiben magasabb (1280x1024 vagy afelett) felbontásban játszol maximális részletességgel és/vagy látványjavító effektekkel (élsimítás, anizotropikus szűrés), úgy előbb fog elfogyni a videokártyádból a szusz.

ÚJRAINDULÁS

Sziasztok PCGuru!!

Gyors leszek és kérdezek remélem tudtok segíteni!! Először is a konfigom Asus P5VDC-X alaplap, Pentium 4 (524-es)3,06 GHz, Corsair VX450 táp,

Saphire 1950Pro videokari, Samsung 160Gb-os vinyó,2x1giga 800-as Kingmax RAM. A gondom: állandóan napi kb. 2-szer újraindul a gépem csakúgy, még akkor is ha hozzá sem nyúlok csak mondjuk a letöltés megy a gépen, játék közben is, meg bármikor!! Kicseréltem benne mindent majdnem, először a tápra gyanakodtam (Codegen 350W), vettem újat egy Corsair VX450-et, a RAM-ok is újak és ramteszttel 0 hibásak,új a videokártya de még mindig csinálja. Nem tudom, mi lehet a gondja, az alaplap, a vinyó? Hogyan tudom ezt kideríteni?

Más, rendszeres olvasótok vagyok, de nem olvastam az SLI-ről, Crossfire-ről semmit, menynyit dob ez a játékoknál? Leadhatnátok az egyik számban egy ezzel foglalkozó tesztet mostanában!!! Konkrétan mennyit dob egy Abit Fatality FP-N-9 SLI-s lapban egy 8600gt 512MB mellé egy másik, eléri vagy megközelíti egy 8800gts szintjét??

Válaszotokat előre is köszönöm!

Tomi

Kedves Tomi!

Szerintem vagy a processzorod elégtelen hűtésével vagy az alaplappal lesz ott a gond, legalábbis az ilyen fajta újraindulások erre a kettőre vezethetők vissza (mivel írtad, hogy a Memtest nem jelzett hibát). A tápegységet ettől függetlenül nem baj, hogy kicserélted, a következő 2-3 évben biztosan nem kell hozzányúlnod. Én megnézetném valakivel azt a processzorhűtést.

A következő számban – ha az ATI driverírói is úgy akarják – olvashatsz majd a legújabb CrossfireX technológiáról, négy darab Radeon HD3850-est próbálunk majd egy lapban összedobni egy Phenom társaságában. Az AMD szerint a négy kártya összesen háromszor gyorsabb, mint egy, meglátjuk. A 8600GT SLI sebességben nem tudja felvenni a versenyt a 8800GTS-sel, de ettől függetlenül 40-50%-ot biztosan gyorsítani tud a rendszeren (bár elképzelhető, hogy processzor limitbe fogsz futni). Én nem erőltetném a dolgot, főleg, amíg instabil a géped. Fontos tudnod, hogy csak két pontosan ugyanolyan videokártyával működik az SLI (tehát egy 256 megás 8600GT-vel nem fog működni).

GÉPFEJLESZTÉS

Üdv PCGuru!

A segítségeteket kérném a gépem frissítésében. A mostani konfigom: Gigabyte GA-M56S-S3, AMD Athlon 64 X2 6000+, Gigabyte Radeon HD2600XT 256MB GDDR3, 2*Kingmax 1GB DDR2-800Mhz, Chieftec 450W, Pio 112D és egy 250GB-os SATAII-es Samsung vinyó. A fő probléma a videokártyával van. 130-140 ezer forintot szánnék rá. Az elképzelésem egy 8800GT SLI és ezzel együtt egy új alaplap is. Nem tudom, hogy a tápom elég lesz-e hozzá, és hogy a CPU ki szolgálja-e az SLI-t? Hogyha esetleg lenne jobb ötletetek, akkor szívesen várnám és alaplapból is ajánlhatnátok valami jó SLI-s fajtát maximum 30 ezer Ft-ig. Ezek mellé még 2db 1GB-os RAM-ot is betenném a gépembe. Kérdés, hogy egyáltalán megéri-e az SLI? Egyébként Vista Home Premiumot használok. Várom a válaszotokat, remélem, benne leszek az újságban.

Üdv: /Slash/

Kedves Slash!

Én személy szerint nem ajánlom az SLI-t, mert játékokban nem gyorsít annyit, mint amenynyivel többe kerül (konkrétan dupla árról beszélünk). Ellenben egy darab 8800GT egy jó ideig elég lesz még, úgyhogy abba bátran beruházhatsz. Én az SLI-képesség miatt tuti nem cserélnék alaplapot, a mostanid is egy elég megbízható darab, pénzkidobás lenne most váltani. A tápod egy darab 8800GT-hez elég lesz, kettőhöz már nagyon neccesen, ráadásul biztos, hogy hatalmas processzor limited lenne.

KONFIG KÉRDÉS

Helló!

Egy gyors gépvásárlási tanácsot szeretnék kérni:

Intel Core 2 Duo E6550, 2,33GHz processzor
2 X 1 GB DDR2 memória
Asus P5K alaplap
320 GB SATA2 winchester
LG DVD-ÍRÓ
Codegen ház, 400W
NVidia 8500 GT 256MB PCI-E VGA kártya

Na, ezt a gépet ajánlották nekem,a fő cél a játék lenne. Mit kellene még esetleg kicserélni, vagy milyen más alkatrészeket tudnátok nekem ajánlani? Ez a konfig így kb. 120k körül lenne,de olyan 150kig még sztem bőven belefér. Minden kiegészítő (egér,billentyűzet,monitor,hangfal stb. megvan hozzá, tehát csak a puszta vasra kell költeni).Előre is köszi.

Attila

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Kedves Attila!

Ez a konfiguráció mindenre alkalmas, csak játékok futtatására nem. A Codegen házban lévő vélhetően szintén Codegen tápegységet kapásból nyugdíjaznám és egy 8-9 ezer forintos Chieftec 400W-os verziót tenném a helyére. A processzort én kicserélném egy E6750-re, mivel 4-5 ezer forintért kapsz +333 MHz-et. DVD-íróból én Pioneert, Asust illetve NEC-et vennék, LG-t semmiképpen. Merevlemezből Western Digital a konyhafőnök ajánlata, de a Samsungot se kell megvetni (márkát nem írtál a felsorolásban, azért írtam én két ajánlottat). A gép – játék szempontból – leggyengébb alkatrésze abszolút a videokártya, ezt nyugodtan lecserélheted egy Radeon HD3850-re, amely ugyan 20 ezer forinttal drágább, de ha nem fér bele a keretbe, akkor a processzorból vegyél el (vásárolj helyette Core 2 Duo E4500-at).

ÚJABB KONFIG

Helló PC Guru!

Gépet szeretnék venni, és véleményeteket szeretném kérni róla:

Proci: AMD X2 6400+ Black Edition
Videókártya: nVidia GeForce 8800gt 512mb
Alaplap: Gigabyte GA-M57SLI-S4
CPU Hűtő: Cooler Master Hyper tx2
Memória: Geil Ultra 2*1024/800 CL4
Táp: Coolink CP5012 500W
Winyó: Western Digital Caviar SE16 400GB

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2G RAM 320G HD, 2600Pro **Intel 107.550** (J&W IP35, DualCore2180) **AMD 104.580** (J&W JWT-A690G, Athlon64 X2 4800+ EE)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2G RAM 250G HD, GeF 8600 GTS **Intel 156.240** (Core2 4500, Asus P5K) **AMD 140.340** (Asus M2N-E SLI, Athlon64 X2 4800+ EE)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2G, 500G HD GeF 8800 GT, Creative X-Fi **Intel 224.310** (Asus P5K, Core2 Duo 6550) **AMD 223.950** (Gigabyte M57SLI, A64 X2 5600+)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM **2x 8800 GTS**, 500 G HD (7200.11), Alu ház 750W, X-Fi Ext. Logitech G15+G9 **Intel 499.554** (Gigabyte X38-DS5, Core2 Duo 6850) **AMD 489.714** (GA-MA790FX-DS5, **X2 6400+**)

AKCIÓK (gyári garancia !) **ezek már a bruttó árak !**
MSI Radeon HD 3870 **x2** 1024 MB **Oveclocked 113.400**
Gainward 8800 GTS 512M **75.120** 8800 GT GS 512M **66.180** 8800 GT 1GB **71.520** 8600 GT DVI + HDMI 256M **23.350**
PowerColor Radeon HD 3870 PCS **53.880** HD3850 256 **37.170**
AMD Phenom 9500 **43.830** X2 5000+ Black Edition **18.540**
Core2Duo Q6600 quad **52.560** új: E8400 **43.920**
Corsair XMS CL4 800MHz **2GB** kit **16.200** DHX kit **17.100**
Kingmax DDR2 1 GB/1066MHz **6.660** 1 GB/800MHz **5.370**
TP-Link 108 MBps WLAN: Router **9.360** PCI kártya **4.800**
a leggyorsabb: Seagate 7200.11 1 TB **62.400** 500 GB **27.510**
Creative X-Fi Xtreme Gamer **18.600** X-Fi XtremeFPS **27.900**
TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

SATA2 16M, CD/DVD-RW: Asus DRW-1814 BLT
Ház: NZXT Hush

Szerintetek ez jó lesz? Ha nem, akkor javítsatok rajta valamit pls!
Másik kérdésem: Milyen op.rendszert rakjak rá? Win XP 64bit-es mehet?
Válaszotokat pls e-mailben ha lehet!

Előre is köszönöm!
Marci

Kedves Marci!
Amennyiben AMD szív dobog benned, úgy nyugodt szívvel bólintok az összeállításra, bár a tápból én biztos, hogy Corsair VX450-et vennék, akármilyen vas legyen alatta (magyarul a tápot cseréld ki:)). 64 bites operációs rendszert egyelőre nem ajánlanék, mivel semmilyen előnyét nem tudod élvezni, sőt néha inkább csak a baj van vele. A Windows XP 64 bites változata nálunk tiltólistás, annyira gyatra az egész, ráadásul magyar nyelvű nincs belőle, úgyhogy lehet, hogy nálad emiatt ki is esne. Ha mindenáron 64 bites rendszert szeretnél, akkor ajánlom a Windows Vista Home Premium változatának 30 napos próbaverzióját, aztán döntsd el bejön-e Neked vagy sem.

UPS ÉS TÁP KÉRDÉS

Sziasztok !
Összeállítottam 1 szerintem jó kis gépet, de a tápnál nagyon elakadtam. a meglévő konfig:
alaplap: ASUS M2N32-SLI Deluxe - WIFI-AP
proci: AMD Athlon 64 X2 6400+ AM2 BOX Black Edition
proci hűtő: ZALMAN CNPS9500 LED
memória: KINGSTON 2048Mb DDR2 800Mhz KIT. wga: SAPPHIRE HD3870 512MB VIVO Full PCIE. vinyó: SAMSUNG 500GB 7200rpm 16MB SATA2. dvd: ASUS DRW-2014L1T. ház: AEROCOOL ExtremeEngine 3T. +1 meglévő APC Back-UPS ES 700VA
A problémám hogy úgy hallottam az újabb nagyobb teljesítményű tápok nem szeretik a négyszögjelet kibocsátó szünetmentes tápegységeket(az enyém sajnos ilyen), tudnátok ajánlani 1 tápot ami a konfigot is bírja hajtani, de a UPS-sel is hajlandó együttműködni? Előre is köszönöm a segítséget.
Üdv: messor

Kedves Messor!
Neked is csak azt tudom ajánlani, mint a többieknek: Corsair VX450. A UPS-eknek leginkább az aktív PFC-vel szokott gondja lenni, de ha rendesek az üzletben, ahol ezeket venni akarod, akkor elmondják a tapasztalatukat ezzel a párossal kapcsolatban. Nincs ökölszabály ugyanis a UPS-táp kombóra.

KONFIG FRISSÍTÉS

Hello PC Guru Team!

A gépem a következő: (Elég régi, szóval előre szólok, ne nevessetek ki.)

CPU: Intel Pentium 4, 3000MHz
Alaplap: Clevo, Co. D40EV/D47ev
VGA: ATI MOBILITY RADEON 9700 Series (128 MB)
RAM: 512 MB (PC3200 DDR SDRAM 200MHz)

Ehhez a konfighoz szeretnék VGA-t cserélni 30 000 FT értékben. Lehetőleg ATI vagy Nvidia 256 MB-os. Még szeretnék ehhez 1GB RAM-ot venni, amit ehhez a konfighoz ajánlotok. A válaszotokat e-mail-ben várom, de az se baj, ha beraktok a következő újságba. Előre is köszönöm.
Üdv:
Champion

Kedves Champion!
Remélem te is tisztában vagy vele, hogy egy notebookban szeretnél videokártyát cserélni, amely nagy valószínűséggel nem fog menni, mivel ezeket a gépeket nem úgy tervezték, hogy az ember csakúgy csereberélje benne a legjobban melegedő alkatrészt. A memória cseréjének azonban semmi akadályát nem látom, amennyiben van szabad memória foglalat a notiban. Arra fel kell készülnöd, hogy egy 1 GB-os DDR400 SO-DIMM memória igencsak borsos árban van (10 ezer forint felett várhatóan).

TUNING

Áve PC Guru!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy az anyagiak nem teszik lehetővé a 2,5 éves sz.gépem lecserélését egy jó ideig. Ezért szeretném kihozni belőle a max. teljesítményt, amit még elbír. Tehát egy teljes tuningra lenne szükségem.

A konfigom:
- Asus P4C800 Deluxe alaplap
- Intel P4 S478 3000 MHz cpu
- 2x512 MB 400 MHz Samsung DDR RAM (duál üzemmód)
- GIGABYTE N76G256D-RH VGA
- SoundBlaster 5.1 Live! hangk.
- 320 GB Samsung Sata winyo
- Coolink MPT-5012P táp
- DVD-ROM; DVD-RW; egér; billentyűzet; ház

Hát ennyi lenne, várom a válaszotokat. Üdv, Bakó!

Ui1: A VGA V-TUNER3 progija szerint a 2D Core Clock, 3D Core Clock, Memory Clock 400 MHz-en megy.
Ui2: Bár passzív hűtéses a VGA, de jól szellőzik a ház, de tényleg.

Kedves Bakó!
Sajnos se a processzorodban, de a videokártyádban nincs annyi plusz, amivel látványos gyorsulást tudnál elérni. Ennek mértéke sikeres tuning esetén is max. 10-15% lenne, ami biztosan nem segítene ki a bajból. Ezzel szemben növelnéd a meghibásodás és az instabilitás esélyét, aminek nem hiszem, hogy örülnél, pláne, ha még egy ideig ezt a gépet szeretnéd használni. A passzív kártyával nyáron vigyázz, tudom már kettőt is túlélt, de az a régi SilentPipe hűtés hajlamos szó szerint izzani. Tegyél majd a tetejére egy ventit.

AGP FEJLESZTÉS

Hali!
Nekem egy elég érdekes problémám lenne, mivel nem egy szokásos csúcsgépet szeretnék összerakni, hanem egy S478.as AGP-set. Először is a mostani konfigom: ASUS P4S800D-X P4 3.00GHZ Prescott 4*512MB RAM Sapphire Radeon X1650Pro 512MB DDR2 40+250GB Maxtor és Samsung vinyók LG DVD olvasó és NEC DVD író LC Power 550W táp RaidMAX Ninja ház. Ami kéne, az VGA és CPU, de lehetőleg a legerősebb, ami belemegy a lapba. CPU-t egyáltalán nem tudom, mit lehetne beletenni a lapba, VGA-t meg egy X1950Prót vagy XT-t gondoltan. Pénzbeli határ igazából nincs.
Lacesz

Kedves Lacesz!
Sajnos a mostanidnál sokkal gyorsabb processzort nem fogsz tudni belevarázsolni abba az alaplapba, a legnagyobb példány ugyanis egy használt 3.4 GHz-es Pentium 4 lenne, amiért nem éri meg pénzt kiadni (szerintem). Videokártyát illetően az AGP-s Radeon X1950Pro is már annyiba kerül, mint egy PCI-Express-es HD3850, ami kétszer gyorsabb az X1950 sorozatnál. Magyarra fordítva a szót – mivel írtad, hogy pénzbeli határ nincs – én inkább egy PCI-Express platformra való átállást ajánlanék egy olcsóbb Socket 775-ös alaplappal (Gigabyte és Asus háza táján nézelődj főleg), amin Intel P31/P33 vagy P35 chipset csücsül és mellé mondjuk egy Pentium Dual Core E2160-at, ez a kettő kijön 30-35 ezer forintból, a régi alkatrészeidet pedig eladhatod (ha tudod). A memóriacsere is fillérekből megoldható, mert amennyiért el tudod adni a 4x512 MB DDR RAM-ot, annyiért kapsz 2x1 GB DDR2-800-ast. A videokártya pedig az említett Radeon HD3850 lehetne 256 megás kiszerelésben (bár már az 512-es is megközelítette a 40 ezres határt).

Szoftvermentőöv

irta · *Gandalf*

GÉP LEFAGYÁS

Hali PCG!

Az lenne a problémám, hogy a gépem, néha naponta többször is minden ok nélkül lefagy. Egyszerűen megáll minden, hang beakad, csak a reset segít rajta. Túl van már 1000 Windows installáláson is...

Minden installálásnál kipróbáltam a programkombinációkat. Amik telepítése nélkül még nem próbáltam:

-AVG
-Wireless Adapter (GigaByte)
-CuteFTP
-WinFast
-Zoom Player + kodekek (nincs codec pack)
-Macromedia Dreamweaver
-GIMP

Ezek közül a legtöbbnek szerintem nincs köze hozzá, de hátha...

Windowst mindenfélét próbáltam, eredetit, SP2, 1, nélküli, magyar, japán, minden volt már fent.

Egy winchester 3 partícióra van osztva:

C: 10 GB (windows) D:10GB E:90GB

C:-n jelenleg 2GB szabad helyem van.

Gépem specifikációja:

AMD Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, Ati 9600 Pro (de ezelőtt GF4 volt benne). Nincs összefüggés, hogy mit csinálok, amikor lefagy. Van amikor játszok, van amikor filmezek, van amikor msnezek, van amikor csak éjszakára bentmarad a gép...

Időtől sem függ nagyon...

Volt memória, winchester, alaplap, processzor csere.....

Megpróbáltam lehúzni a CD, floppy meghajtókat is. Hangkártya helyett is bement egy Sound Blaster az alaplapi helyett, az alaplapi le lett tiltva. (Utána Windows reinstall...)

Pls, help, mert már nagyon idegesít....

Előre is köszönöm.

Üdv: B@z

Kedves B@z!

A merevlemezed így szétpartícionálni nem egy tökéletes megoldás. Ma már 10 GB meglehetősen szűkös egy XP számára, főleg, ha még programokat is telepítesz rá és használni is akarod. Én a helyedben az E: területéből legalább egy tízest átadnék a Windows rendszerpartíciója számára, és a TEMP könyvtárat, a lapozófájlt, és a Temporary Internet Files mappát áthelyeztetném a D: partícióra, vagy csinálnék nekik egy 4-5 GB-os TEMP partícót, amit könnyebb automatikusan rendszeresen kipucolni, mintha el lennének dugva, ahogy alapesetben vannak.

Úgy tűnik, nem hardver gonddal, hanem szoftverhibával vagy beállítási hibával állunk szemben. Nézzük csak. Ha a C: meghajtón csak 2 GB szabad a 10-ből, az azt jelenti, hogy a lapozófájlod túlhízhatja magát. A Windows alapbeállításban a szabad terület határáig képes hizlalni a lapozófájlt, pedig már az is garantált fagyást jelenthet, ha a szabad területed a rendszerpartíció 5 százaléka alá süllyed.

Próbáld ki tehát, amit javaslok:

1. Ha nem gond, növeld meg a C: méretét, amikor legközelebb újra partícionálod. Ez ajánlott, de nem túl sürgős, később is megteheted.

2. A lapozófájlt állítsad be fix méretűre, méghozzá a D: (vagy esetleg E:) partíción, mondjuk 512 MB fix mérettel. Ugyanitt hozz létre egy D:\TEMP könyvtárat, és a Vezérlőpult Rendszer appletjén, a Speciális lapon kattints rá a Környezeti változók... gombra. A megjelenő panelen mind a felhasználói változók, mind a Rendszerváltozók között írd át a TEMP és TMP változókat úgy, hogy a fentebb említett D:\TEMP könyvtárra mutassanak. A rendszer újraindítása után a korábbi TEMP könyvtáraidat (C:\Windows\Temp és esetleg a felhasználói TEMP mappa) nyugodtan kiürítheted, és törölheted a C: meghajtóról a korábbi, immár feleslegessé vált lapozófájlt. A legjobb az lenne, még gyorsítana is, ha egy második vinyó is lenne a gépen, és annak egy 6-10 MB körüli TEMP partícióján hozatnád létre az átmeneti szemetet.

3. A hiba oka lehet az is, hogy beszedtél valamit, ami ráül a rendszeredre. Ezt egy alapos ellenőrzéssel kellene megnézned, ami egyrészt víruskeresésből, másrészt reklám és kémprogram-keresésből áll. Az AVG mellett nem ártana egy AdAware és egy SpyBot.

4. Tegyél fel valami használható tűzfalat, vírus- és Spyware keresőt. Csak akkor marad a géped tiszta, ha teszel is érte. A Windows saját tűzfala helyett valami profibbat válassz, van jó pár ingyenes darab, a ZoneAlarmtól kezdve az Outpostig. Víruskeresőt is telepíts. A megelőzés mindig hatékonyabb, és kevésbé fájdalmas, mint az utólagos vírusmentesítés.

Már több tucat, a tieidhez hasonló tüneteket produkáló gépen beváltak a fenti tanácsok, remélem, rajtad is segít.

Levrov

írta · Zak

OLLA OLVASÓK!

Jó gazda módjára némi háztájival kezdeném. Azt már innen-onnan tudhatjátok (szóbeszéd, szerkesztők vallatása, on-line hír, Sasa bevezetője, CNN beszámoló, miegymás), hogy a szerkesztőség szépen összecsomagolt, és új helyre költözött (jelenleg a XI. kerületben tanyáznak a srácok, aki rá akar hajtani az M7-re, az biztosan elaraszol a Gurunak helyet adó irodaépület mellett). Tette mindezt azért, mert a néhány podcast adással ezelőtt megismert, sokak által kellemesen búgó hangúnak titulált, azóta számos randevúajánlatot kapott lapigazgatónk, Csilla - valamint a teljes Vogel stáb - helyett új tulajdonos csapott le ránk, nem bírva tovább ellenállni annak a sürgető vágynak, hogy az ország piacvezető játéklapját birtokba vegye. Ahogy azt Sasa már kifejtette, ez semmin sem változtat, ti ugyanúgy kapjátok a lapot, nem vesztek észre semmit, minden ugyanúgy zajlik, csupán a szerkesztőség székhelye és egyéb adminisztrációs dolgok változtak, de a Guru ettől még ugyanaz a Guru maradt.

Az előző számunkban meghirdetett listakészítés úgy látszik népszerű az olvasóközönség körében, mivel töméntelen mennyiségben küldtetek vissza évértékelést. A többség megmaradt a játékok berkeiben, ám néhányan igazán szabadjára engedték a fantáziájukat. Na szaladjunk is neki (a kommentelést most egy kicsit visszább fogom, hogy mind több véleményt megismerhessünk, no meg mert a végén még a négy oldalt is kinövöm).

BEST OF I.

NY124 – Akkor az én Best of 2007-em. Hát én erősen RPG fan vagyok és az idén a Jade Empire teszt és az én keleti kultúrák iránti vonzódásom hatására meg is vettem a gammát, hogy bevonulhassak a Jáde Birodalomba és ott éljem le a hátralevő részét életemnek. Tehát az én Best of-om részrehajlóan Jáde színű lett **(nagyon meg tudlak érteni, sokan vagyunk ezzel így a szerkesztőségben)**. Örömmel láttam, hogy a legjobb RPG címet az én szejelmem kapta. Mintapéldája annak, hogy egy RPG-t a hangulatért és a történetért kell szeretni, nem pedig a grafikáért. A második, amiben nagyon bíztam az az volt, hogy a Jade Empire kapja a legjobb zene díját is, de ez nem valósult meg. Nem vagyok csalódott, biztos vagyok benne, hogy méltán nyert a The Witcher. Örültem, hogy a Team Fortress 2 nyerte a multiplayerek közötti versengést, mert egyszerű és nagyszerű, no meg hangulatosan színes **(ezek után valószínűleg örömmel fogadod majd az új BattleField játékot is, amiről a hírek rovatunkban találhatod meg az első, igazán ígéretes képeket...)**.

A LotRO-nak nem volt ellenfele, ugyanis a szörnyű Vanguard-féle MMO-kon kívül mást nem igazán kaptunk. Az autós-szimulációs játékok terén én arra számítottam, hogy az új NFS nyer, hiszen a Dirt gépszaggatóan sokat kér, az NFS pedig hangulatos is. Miért lett a Pro Street csalódás a Gurusok számára? **(ha megnézed az értékelések közti különbséget, akkor bizonyára világossá válik, hogy miért a megboldogult Colin nevével fémjelzett játék lett a nyertes, a csalódás oka pedig a kapcsolódó cikkben le van írva...)**

A Crysis grafika terén arat, ez a díj már a szavazás megnyitásán a Crytek üdvöskéjéé volt. Nem is értem miért nem veszik. A kiegészítők terén én WoW-osként természetesen a Burning Crusade-nek szurkoltam, és szerintem idén a Wrath of the Lich King nyer, már az eladási statisztikák leendő becslései szerint is **(ezt szinte borítékolhatjuk)**.

A legjobb FPS a CoD4.... hmm... elvileg nagy ellenfelei voltak, bár most, hogy átnézem a felsorolást a magazinban, szinte egyértelmű. Jó kis FPS-ek voltak, de a CoD az mindent visz. Hehe. Előttem is van a dobozkája itt a számítógép állványon és jó ránézni. A Gears of War kicsit furán néz ki a listán, mert sztorija nincs, de ezt a hiányosságot a harcrendszer kiegészíti... kicsit gyengécske ez a része a best of cikknek **(Grath "vette" az olvasói kritikákat és az elmúlt pár napban élénk eszmecserét folytatott mindenkivel (aki meghalgatta) az új irodában, hogy miképp lehetne jövőre feldobni, érdekesebbé, izgalmasabbá tenni ezt az anyagot, szóval utoljára fordult ez elő)**. A Bioshock. Taktikus, nem csak a lövöldözésről szól, mivel FPS és RPG egyben, elképesztően hangulatos. Nagyon megérdemli a díjat. Szeretem a kalandjátékokat, az idei favoritom a Runaway 2 volt, de a Sam & Max 1. évad jobban megérdemli, hogy bekerüljön még egyszer a magazinba. A World in Conflict kicsit meglepett, ugyanis én a Command & Conquer és a Supreme Commander csatájára számítottam. A C&C alapból jobb egy kicsit, mint a Supreme, tehát én rá fogadtam. Jó okokat soroltatok fel a WiC mellett, de szerintem a C&C jobban megérdemelte volna, a 2007-es év legjobb RTS-e díjat. Ennyi volt az én mérföldes elemzésem, Jade Empire SE fó EVA!

A HÓNAP LEVELE

Izgatottan rohantam az újságárushoz a legújabb PC Guru-ért, mivel nagyon kíváncsi voltam ti, hogy vélekedtek a 2007-es évről. Rögtön meg is találtam a cikket, de inkább a csalódottság fogott el mitsem az izgalom. "Legjobb FPS, Legjobb kieg, Legjobb grafika, Legjobb RTS, Legjobb versenyjáték, Legjobb RPG, Legjobb multi, Legjobb akciójáték, Legjobb stílus, Legjobb kaland, Legjobb MMO, Legjobb zene". Ezekben, a kategóriákban hirdettétek ki a nyerteseket, nos ezekkel bajom nem volt, de ez édes kevés a tavalyihoz vagy az előttihez. Direkt megnéztem a tavalyit, hogy az hány oldalas, 12 lap volt, míg a mostani 6(!) oldalas lett. Nem volt a "Best of 2007"-ben a "Legjobb sztori", vagy a "Legjobb fejlesztő, kiadó cég" és még sorolhatnám őket. Hosszas gondolkodások után arra a következtetésre jutottam, hogy nem volt hely a konzol-os cikkek miatt. Mivel ez PC újság, szerintem fölösleges bele gyömöszölni az újságba a konzol játékok bemutatását. Aki ezt akarja olvasni, az vegyen "Play" magazint.

Ebben a hónapban ismét egy kritika kapott helyet a hónap levele rovatunkban, amelyre úgy érezzük, hogy illik válaszolni. Sok kritika érte az idei Best Of cikkünket, amelyek bizony részben valóban jogosak. Rövidebb lett a tervezettnél és sajnos sok dolog kimaradt belőle helyhiány miatt, leginkább az érdekes, színes témák. Reméljük, hogy a jövőben ilyen nem nagyon fordul majd elő, és bízunk benne, hogy a januári szám többi anyaga kárpótolta a csalódottakat.

Azt azonban szeretnénk mindenképpen megemlíteni, hogy a januári szám konzol rovatának semmi hatása nem volt a Best Of terjedelmére, hiszen az még mindig mellékletként, plusz tizenhat oldalon jelent meg. Ha nincs konzol rovat és az újság a megszokott 132 oldalon jelenik meg, akkor is ugyanez a Best Of cikk került volna be a PC Guruba.

Ami pedig a Play! magazint illeti, ha valaki szeretné, már akkor sem tudná megvásárolni, hiszen megszűnt, és éppen ezért döntöttünk úgy, hogy ezzel az ingyenes melléklettel igyekszünk kielégíteni a régi Play! olvasók igényeit is

Bate

Na ez egy igazán szépen összerakott levélke volt, mindig örülönk, ha az olvasók nem sajnálják az időt, hogy megosszák velünk a véleményüket. Mielőtt folytatnánk a listás őrületet,. álljon itt egy kis kritika, amelyet Márk fogalmazott meg felénk:

MÁSVÉLEMÉNY

Hy Zak! Fel vagyok háborodva. Mi történt a LEVROV-val? Mi az, hogy témában kell írni??? Tudom, hogy már egy ideje így van, de egy kis fáziskésésben vagyok. Én a régi, keszekusza levrovot szerettem. Tetszett, hogy olyan bunkó vagy benne **(khm, biztos összekeversz valakivel)**, meg hogy akármiről lehetett írni. Hiányzik az IZÉ rovat a WOW mánia és egyebek. Úgyhogy VISSZA A RÉGI LEVROVOT! Közérdekű közleményünket hallották.

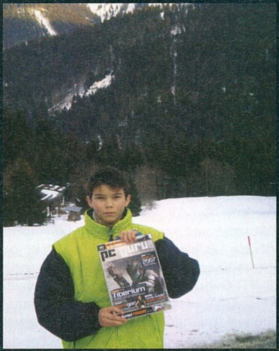
Szóval nem tudom honnan vetted, hogy nem lehet írni másról. Van egy fő téma, az igaz, de emellett továbbra is szabadjára engedheti magát bárki, aki úgy érzi, nem fér be a keretek közé. Szóval írjon bárki bátran, bármit, sőt várjuk mindenki véleményét, hogy mit szól ehhez az új Levrov módihoz. Én csak örülök neki, ha van más, érdekes téma is... mint például ez itt, figyeld csak:

A NŐI VONAL

Mannon – Néhány szó a férfi nemhez! Sziasztok fiúk! Elsőkén is szeretném megerősíteni a tényt, hogy igenis vannak még női gamerek, igaz a közvetlen környezetemben egyet sem ismerek, de reménykedem, hogy vagyunk páran. **(Mi speciel ismerünk jó párat, és itt még csak nem is Feltlányra gondolunk, szóval tényleg vannak női játékosok...)** Köszönetet kell mondanom a himnemű gamereknek, mert az elmúlt években és most is szeretettel és türelemmel fogadtatok az online harctéren. Bár a „Hol lax?" és „Korod?" kérdések azért még kiirthatatlanok. Úgy vettem észre, a közös Codozások során, hogy a férfiaknak üdítő élmény, ha nő is érdeklődik az FPS játékok iránt **(valóban, Bate épp legutóbb áradozott nekem, hogy micsoda élmény volt, mikor olyan hölgyel találkozott, aki nem nézett bután a MoH: Airborne név hallatán...)**. Azt kell mondanom, hogy a sok hónapnyi közös gyakorlás után az „onlyfiú"-s játékok egy lány számára is élvezetesek voltak, és remélem lesznek is. Türelmes tanítómesterek vagytok, és lányos vihogásaimat is elviseltétek. „Túléltem, tudtam a pin kódot, a táska nem robbant hihihihi, a pont a miénk!" Megígérem, hogy ebben az évben is okozok meglepetéseket és megizzasztom a fantáziátokat a CoD4 világában. Számomra is a CoD4 az év játéka! **(Asszem sokan mondhatjuk most, hogy igazán irigyeljük a barátodat...)**

PAPPARAZZI

Rovatunk töretlenül népszerű, továbbra is várjuk a képeket a világ minden tájáról.



Hello Zak! A papparazzi rovatba küldenék egy képet. Ez Ausztriában készült Dornbirnban. Sajnos a tájból nem sokminden látszik, pedig nagyon klassz volt. Sok jó oldala volt (pl.: egy hétig nem mentem suliba...).
Hohn Olivér

BEST OF II.

/Slash/ – Heló Zak! Ahogy a PC Guru, így én is nagyon tartalmasnak ítélem a 2007-es évet játékok szempontjából. Az év játéka nálam is egyértelműen a Call Of Duty 4. A single részt háromszor játszottam végig, a multiplayerben pedig már több mint 3 napot töltöttem. (Egyébként Chris írta az előző számban hogy 310 napja van a WoW-ban. Ez tényleg igaz?) **(...volt akkor, azóta eltelt nagyjából 30 nap, vagyis nagyjából 338 napnál tarthat, az alvást is beleszámolva)** FPS téren tetszett még a Crysis, bár csak 1024*768 mediumban tudok vele játszani, de így is a legszebb játék. A Kane and Lynch egyértelmű csalódás volt, sokkal jobbnak ígérkezett. **(Volt levél, amiben valaki dicsérte, hát pont ez a helyzet vele nagy általánosságban is – hohó, ezek szerint lassan átkeresztelkedhetek Szonda Ipsos Zakra.)** Érdekes volt a Timeshift is, eleinte nagyon tetszett, de a játékmenet egy idő után unalmas lett. Játszottam a Strangleholddal, beváltotta a reményeimet, bár már előtte X360-on is volt hozzá szerencsém. (A Halo 3-hoz még sajnos nem.) Erről jut eszembe, hogy a Halo 2 is csalódásként ért. A Bioshock és az UT3 szintén jó játékok, de számomra nem kiemelkedők. A TF2 is nagyon tetszik, sok multis órát töltöttem már vele. Sport téren a Fifa új része csalódás a PES új része viszont meglepetés volt azóta is játszok vele **(Sajnos helyhiány miatt ez kimaradt a magazinból, de Darths bőszen bólogatott, mikor ezen sorokat felolvastam neki)**. A Prostreet nekem nem jött be, ahogy a Juiced 2 se. Stratégia téren a WiC nagyon tetszik mást nem próbáltam. (Örök favorit a Medieval II.) Érdekes játéknak említeném a Dark Messiaht is, ami szintén jóra sikerült, bár nem minden téren. A tavalyi év másik nagy játéka: Viva Pinata. Annak idején X360-on nagyon elvarázsolt, az egyik kedvencem volt. Viszont a szinkron hiánya óriási hiba volt a Microsofttól, pedig csak Xboxról kellet volna áthozni **(Bate erősködött, hogy ezen véleményedért hirdessünk hónap levelének, de némi győzködés után belátta, hogy ez nem lenne egy túl etikus lépés, megelégedett azzal, hogy üdvözöl és örül a véleményednek)**. Szóval számomra nagyon jó év volt ez a tavalyi tele meglepetésekkel (magamat egy új géppel leptem meg :-)) és csalódásokkal. Ennyit szerettem volna elmondani és biztatni titeket arra hogy csak így tovább, folytassátok az újságot ameddig csak lehet, és várom az új pcguru.hu-t! Remélem, hogy bekerülök a levrovba.
Ui.: Vistát használok és szerintem jó, sőt jobb mint az Xp, ha végre megérkezik a sp1 akkor szerintem mindenki áttér majd a Vistára. **(Xp-nél ez anno az SP2 idején következett be, én most sem számítok másra, de majd meglátjuk.)**

NYERTESEINK

A múlt hónapban is voltak játékaink, rengeteg értékes nyereménnyel, s íme a lista, hogy ezúttal kiknek kedvezett Fortuna. Ide kapcsolódik, hogy érdeklődtek páran, hogy miért csak konzolos játékokat lehetett nyerni az előző számban. A válasz roppant egyszerű, a kiadók ezúttal csak ilyen játékokat tudtak felajánlani, de természetesen a karácsonyi számhoz hasonlóan törekszünk arra, hogy PC-s programokat is be tudjunk vonni a nyereményjátékainkba.

Burnout Paradise PS3-as változat:
- Rippel Ferenc Gábor (Dunakeszi)

Burnout Paradise X360-as változat:
- Duchaj Áron (Érd)

Pursuit Force: Extreme Justice (PSP):
- Lusz Dániel
- Fazekas Gergő

Kingdom Under Fire (X360):
- Onozó Károly (Érd)
- Várhegyi Attila
- Takács Benedek (Pécs)

GRATULÁLUNK ÉS JÓ JÁTÉKOT KÍVÁNUNK MINDEN NYERTESÜNKNEK!

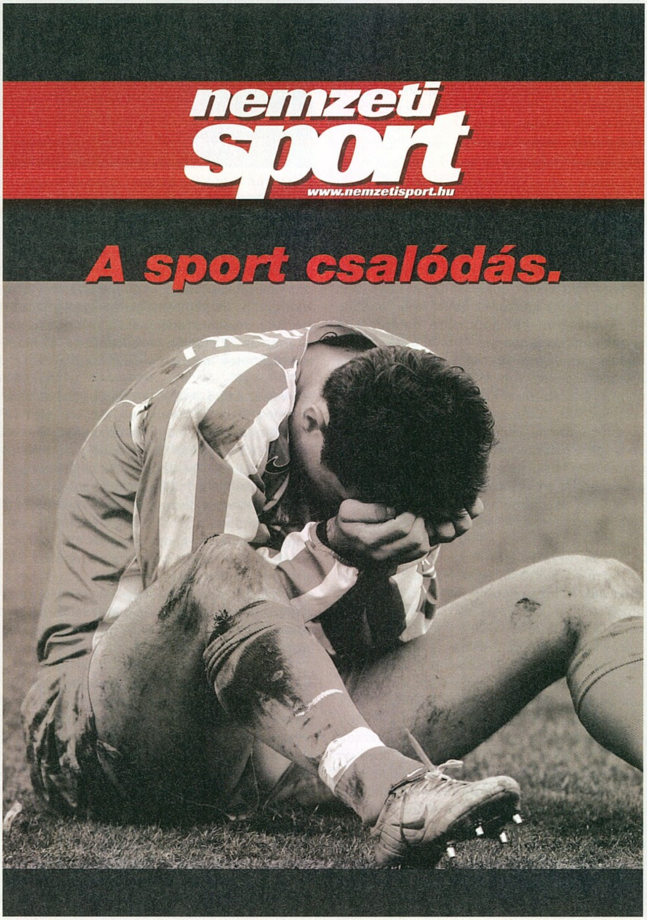
vermeskrisztian – 2007 legjobb játéka szerintem a Bioshock. Annyira gyönyörű képi világgal rendelkezik, hogy az szinte leírhatatlan. Nagyon jól döntöttek a fejlesztők, amikor az Unreal Engine 3.0-t választották a játékuk alá. A játékmenet is fantasztikus. Számomra ez 2007 legjobb játéka. Legjobb zenéje számomra a Linkin Parktól a What I've Done című szám. Nagyon bejön **(hmm, bár az egész album ilyen jó lett volna)**. Legjobb sorozata a Jericho. Na erről nem tudok sokat írni, csak annyit hogy a sztorija zseniális, és meg kell nézni **(hát, a szerkesztőség filmmániás tagjai valószínűleg belédkötnének...)**. Sajnálom, hogy megbukott külföldön és itthon is...

A Jericho ugye a pályafutását az AXN-n kezdte (azért is van már kint jó ideje szinkronnal a neten), és bár a TV2-n nem hozta az elvárt nézettséget (be is tették hétvégi matinénak, bár a témája nem éppen azt indokolná), azért annyira nem veszett fejsze. Kint pedig hiába volt botrányos a nézettsége, a rajongóknak csak sikerült elérniük a folytatását. Szerencsére a forgatókönyvíró-sztrájk ezt a sorozatot nem érintette annyira, így, mivel nincs nagyon mást nézni, lehet, hogy a csonka második évad után lesz egy harmadik is, néhány hét és kiderül...

BEST OF GÓTIKA

blarskerin – Számomra a 2007. év játéka a Gothic3 volt. Több okból is. Nagyon tetszett a környezet, a játékmenet és a történet is. De ettől még nem lett volna olyan emlékezetes, hogy ilyen magas rangot kapjon tőlem. Mert én is megszenvedtem a bugokkal, a kicsit nehézkes harc-menettel, mikor a karakter a védendő „barátot" csapja le először, vagy éppen a teljesen vétlen ajtófélfát. De a hibái dacára nagyon tetszett. Nagyon komplex világ, ami teljesen el tudja varázsolni az embert, ha hagyja magát. Ezen kívül történt egy olyan esemény is, ami számomra igen nagy pozitívumnak számított. Pedig nagy bajnak indult. A telepítés után, amikor beállítottam a játék grafikus opcióit, újra kellett volna indítanom a Gothicot. Csakhogy a vadonatúj DVD-m addigra elrepedt a telepítés közben. Másnap reggel irány a bolt, ahol vettem, és bár „pénztártól való távozás után...", mégis kicserélték a lemezt. Ami bírta is néhány hétig. Közben menteni akartam az adataimat a gépről, kivettem a Gothicot és nem is indult el újra, mert a második lemez is elrepedt! Kínomban írtam egy e-mailt a forgalmazónak (nem írom ide a nevét, bár megérdemelné a reklámot!). Nem hőzöngős, asztalcsapkodós levelet, csak elmondtam, hogyan jártam, és véleményem szerint a Szegedre küldött széria anyaghibás lehet. Itt jött az igazi meglepetés. Kérték, hogy postán küldjem el a törött lemezt, amit ők díjmentesen kicseréltek! Lehet, ostobaságnak tűnik, amit leírtam. Talán az is. De mert nekem a forgalmazóval nem volt más dolgom, nem hittem volna, hogy kapok tőlük egy vadiúj game-t. Ha zavartam, bocsika!

Gondolom a forgalmazó visszaküldte a kiadónak, ennek ellenére persze egyáltalán nem ez az általános gyakorlat a mai világban, szóval igazán le a kalappal! Már csak azért is, mert szembementél minden "trenddel" és nem a sikerlisták alapján írtad meg nekünk a kedvencedet.



BEST OF III.

Token – Csütörtök este megnéztem az oldalt, látom, hogy 1 nap és megjelenik. Ennek igen örültem, hiszen nagy rajongó vagyok. Másnap az újságos néni meg is hozta nekem **(micsoda kiszolgálás)**. Magamba mondtam, hogy most hétfő van vagy mi, mert akkor szoktam megkapni az újságot **(úgy tűnik bevált Sasáék új stratégiája, és ha minden jól megy akkor véget ér az előfizetők csúszás-kálváriája)**. Újsággal a kezembe rögtön a géphez iramodtam, ahol a dátumot nézve látom hogy péntek. Úgy néztem ki kb., mint mikor egy géprajongó magáévá tudhatja a világ legjobb gépét. Na szóval vissza is térek a fő témához. Valahogy sikerült pont a Best of 2007 kezdőlapjánál kinyitnom. Nagyon-nagyon egyet kell értenem a PC Guruval, és az oldalon szavazókkal **(igazán jó ezt hallani)**. A játékok, amik ide be lettek zsúfolva azok 2007 ténylegesen legjobb játékai. Talán a Bioshockkal nem értek egyet Chris Top05-jénél, bár ez nem az én világom. Aztán a konzolnál is egyetértek. Nálam a toplista teljesen hasonló, mint ez. Ha már 2007 best of-jairól kéne beszélnem, akkor inkább sorozat vagy egyéb hasonlók. Sorozatba nem is tudom. Sok a holtversenyes sorozat. Első helyre feltenném a Kés/Alatt 5. évadát **(azért ez így érdekes, hiszen nem láthattad még az egészet, bár kétségkívül nagyon jól indított a széria)**. Jót tett az új környezet. Követi a Heroes. Gratulálok David Anders alakításának. 3. helyen a Lost található az idegesítő és kedvelhető „mindig-mindig fokozni az izgalmakat" dolgok miatt. Magyar TV adók közül 1.-n a Viasat a sorozatok és a filmek miatt. 2.-nak meg nincs is mit mondanom, hogy vagy az RTL vagy a TV2. TV2 szerdán vagy máskor erős. RTL meg a többi napokon. Abszolút holtverseny. **(AXN-t nem szabad kihagyni, nagyon sorozatbarát csatorna)** 2007 legjobb Hírei az a Duke Nukem Forevor Trailer, a Rainbow Six Vegas 2. része. Aztán voltak rossz dolgok is. Például a Pro Street. Wii-n egészen hangulatos, de más platformon nem mutat semmi újítást. Max a törésben. Aztán jött az Amerikai WGA sztrájk. Lelombozott egy kicsit hogy rövidebbek lesznek a kedvenc sorozataim. **(Ennek bizony mi sem örülünk, és úgy tűnik, hogy még a lapunk megjelenésekor sem lesz vége ennek a bohóckodásnak. Mi egyébként az írók mellett vagyunk, mióta kiderült számunkra, hogy milyen elképesztően keveset keresnek, még azok is, akik olyan top szériákat írnak, mint a 24 vagy a Lost).** Aztán volt sok vicces eset (Darwin díj), Meghökkentő dolgok (Késelős gyerek a Blahán vagy hogy neonáci zsidókat találtak Izraelben), érdekes párbajok (Orbán vs. Gyurcsány, Rendőrök vs. Tüntetők). Lezajlott a SWbattlefront2 nemzeti kupa. Magyarország elődöntős lett, kikapott Ausztriától. Voltak jó CS partik, Jedi Academy hülyülések, órákig tartó Lan parti, PC Guru Lanparti (sajnos nem mehettem el) PC Guru 4v4 kupa ahol autogramokat gyűjtöttem és szerintem nem is sorolom tovább. Mindenkinek boldog új évet (utólag is)!

Érdekes kis összegzés volt ez, szinte mindennel, ami megfordul az ember nappalijában. Mindenesetre jó volt olvasni, hogy a sok negatívum ellenére ilyen jónak találtad az előző évet, Bízunk benne, hogy ugyanezt tudod majd elmondani egy év múlva is.

KONZOLMÁNIA

MongooseNX71 – Sziasztok! Csak egy apró köszönetet szeretnék mondani nektek, illetve a(zok)nak a szerkesztő(k)nek, akik lehetővé tették,hogy a Konzol-Melléklet oldalain helyet kaphasson egy kis szelet a Nintendo DS részéről is. A múlt hónapban az új Zelda, most pedig az FF12. Két igencsak illusztris darab, amiért már érdemes e mellett a gyöngyszem mellett letenni a voksát mindazoknak, akik egy handheld konzolra szeretnének befektetni. Még egyszer köszönet és a folytatásban bízva: csak így tovább!. Jah, és Mario Galaxy FOREVER! Meg a Wii is FOREVER!

Grath külön köszöni neked a biztató sorokat és reméli, hogy a mostani kis konzol összeállításunk is elnyeri majd a tetszésed. Ide kapcsolódó hír, hogy kollegánk nemrég tért meg Japán munkaútjáról, és Tokióban beszerzett magának egy csodás fekete-piros DS-t, amiért most mindenki őt irigyli a szerkesztőségben.

BEST OF MOVIE

Djuri – Üdv Minden Olvasónak! Mindenekelőtt én is megdicsérném a Gurut és a PGO-t, mindkettő egyre csak fejlődik, természetesen jó irányba! **(Na, na, még a végén elpirulunk.)**

A Best of 2007-emet több témára osztanám, de már most kihangsúlyozom, hogy valószínűleg megfeledkeztem pár remek alkotásról, amik emiatt fognak kimaradni a listáról. A mozi és a filmek kategóriában két nehezen megnevezhető kategóriám van: mondjuk úgy hogy szórakoztató és a komoly filmek, de ez azért elég helytelen megnevezés, remélem, mindenki érti! Szórakoztató kategóriában toronymagasan a Transformers áll **(taps, taps, taps)**, mert moziban (vagy – szerencsésebbeknek – jófajta házimozi-rendszerrel) megtekintve az izgalmas, pörgős, humoros és ami a legfontosabb látványos (és ezért lett a győztes igazán) akciófilmben lehet szerencsénk! Hogy is mondják: kötelező darab! Komoly kategóriában már nehezebb a választás, talán a Téglát tudnám kiemelni, de annyi jó film volt, hogy nem is tudnék választani. Mindenképp meg kell még említeni a L'ecsót,a 300-at, és a Király Nevébent mint életem egyik legrosszabb filmes élményét, ami elég rossz volt ahhoz, hogy azonnal igazat adva a sok száz pgo-snak megígérjem: Uwe Boll filmre többet nem!

Az újságot inkább érintő téma a játékok. Csak PC-s játékokról lesz szó, mert csak olyannal játszottam (technikai felszereltség hiányában) és azok közül is csak az általam kipróbáltakról (akár egy demo erejéig). FPS-ből, csak megerősíteném a pgo szavazatomat a Call of Duty 4 az év FPS-e. RTS téren összefolynak a dolgok (a Company of Heroes 2007-ben jelent meg?) **(a kiegészítője mindenképp, az alapjáték még 2006-ra datálódik)**, de így is bártan jelölöm a Supreme Commandert! A legjobb zene a Portalt illeti, aki nem tudja miért, annak irány a youtube vagy játszd újra végig. A citromdíjat (semmi negatív, különlegességnek adom!) az Orange Boxnak adnám a tartalmáért! Az Év játéka a CoD4, és remélem, hogy jövőre hasonló felhozatalban lesz részünk mindkét ágazatban!

Bate említette, hogy a Tégla még bőven 2006-os mozinak számít, de ettől függetlenül elismeri, hogy igen színvonalas alkotásról van szó. Kért, hogy mindenképpen tegyem hozzá a kommentemhez, hogy ha Scorsese mozija tetszett, akkor mindenképpen nézd meg az eredeti hongkongi változatot is, a Szigorúan Piszkos ügyeket, ami jelenleg a legolcsóbb DVD kategóriában kapható itthon.

EGY KIS GC 2008

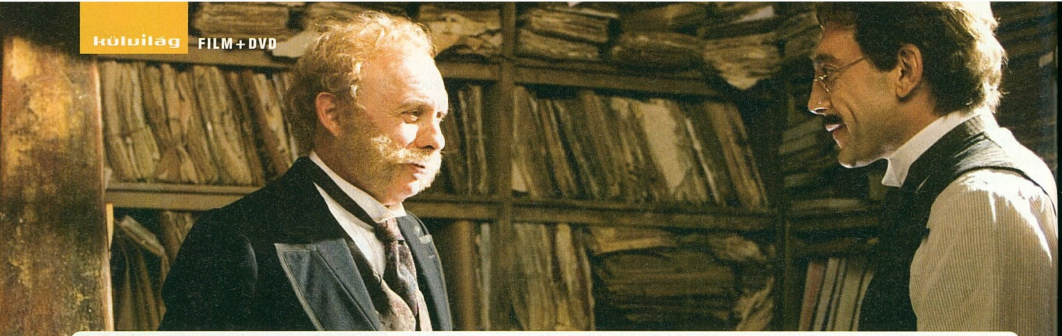
Hello Guruk Is Zak! Csak azt akarom kérdezni, hogy mikor lesz a Games Convertion (100% hogy rosszul írtam le) **(Vagy még több, convertion, van egyáltalán ilyen szó az angol nyelvben...? Szóval helyesen: Games Convention)**? Kérlek, válaszoljatok, mert anyám megígérte, hogy elmehetek rá a haverommal (természetesen szülői felügyelet mellet). Érdekes az E3-ra nem akart elengedni, pedig nincs olyan messze. **(Ha mégis elengedne az E3-ra, jelentkezek nálad, haver.)** üdv.: Geo

Szóval az idei Games Convention 2008. augusztus 20-24 között zajlik majd (természetesen ezúttal is németországi Lipcsében). De addig még sokszor találkozunk, legközelebb éppen 4 hét múlva. További szép hónapot. Sziasztok. Zak

(levrov@pcguru.hu)

JÁTSSZ ÉS NYERJ!

Ebben a számunkban sem feledkeztünk meg a nyereményjátékokról, söt, következő számunkban minden eddiginél erőteljesebben térnek vissza. Most egy remek PSP-s játék, az e számunkban tesztelt SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW két példányát sorsoljuk ki. A jelentkezők küldjenek emailt Syphon Filter tárggyal a GRATH@PCGURU.HU címre. Beküldési határidő március 1., és lehetőleg ne küldjetek a család minden tagjának címéről nevezést, vagy legalább álcázzátok jobban.



Hossza ▪ 102 perc
Rendezte ▪ Mike Newell
Szereplők ▪ Benjamin Bratt, Javier Bardem, Giovanna Mezzogiorno, Liev Schreiber, John Leguizamo, Hector Elizondo

PC GURU Index: 04.05

Szerelem a kolera idején

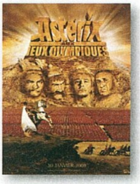
írta · Szofi

Valentin-napra hozzánk is megérkezett a Nobel-díjas kolumbiai regényíró, Gabriel Garcia Marquez legjobb regényének hollywoodi moziadaptációja, "A szerelem a kolera idején", mégpedig a Harry Potter rendezőjének nagyszabású mozijaként. Az 1880-as évektől bő fél évszázadot átölelő karib-tengeri szerelmi história a kalandfilmek kedvelőinek is igazi csemege lehet. Az alapsztoriban a gyönyörű Fermina Dazának (Giovanna Mezzogiorno) választania kell két udvarlója között, a jóképű Florentino Ariza (Javier Bardem) és a népszerű Juvenal Urbino doktor (Benjamin Bratt) között. A köztük lévő társadalmi különbségek miatt Fermina a doktor felesége lesz. A férj haláláig a kitartó kolumbiai szerelmesnek, Arizának pontosan ötvenegy évet, kilenc hónapot és négy napot kell várnia, miközben elcsábított nők százainak nevét jegyzi fel noteszébe. Bár dióhéjban erről szól a visszaemlékezés formájában elmesélt történet, és előre tudható, hogy mire is kell várnunk több mint két órán keresztül, ennyi időt nem töltene ki a soványka cselekmény. A sztorit tovább bővíti, hogy a melodrámának a legizgalmasabb fél évszázad történelmi-társadalmi változásai szolgálnak keretül, a kolerajárványt és a helyi polgárháborúk tragikus történetét állítva párhuzamba a szerelem pusztításával. A nagy költségvetésű egzotikus karibi tablóban a spanyol és kolumbiai színészek színe-java játszik, ennek köszönhetően a kiemelkedő alakítások, és az akciómozik kedvelői sem unatkoznak. Az eredeti kolumbiai helyszíneken, jobbára Cartagenában és Barranquillában számos marquezi viszontagság közepette (sztrájk, áradás, rovarinvázió) forgatott film színészei remek alakítást nyújtanak. Emellett az erotika és a koleraárvány ábrázolása teszik árnyaltabbá a történetet. Az eredeti regény rajongói számára viszont csalódás lehet, hiszen a hollywoodi szuperprodukció természetesen a látványra és az akcióra, nem pedig az alapkönyv spirituális üzenetére, azaz az időskori érett szerelem ábrázolására helyezi a hangsúlyt.

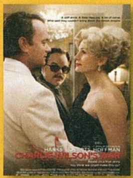
Összegzés: Marquez-fanoknak kihagyhatatlan, azon túl látványos és lebilincselő történet halálról és életről, mesés kosztümökkel, egzotikus környezetben, hideg téli estékre.

MOZIPREMIEREK JANUÁR VÉGÉN ÉS FEBRUÁRBAN

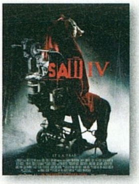
ASTERIX AZ OLIMPIÁN
Bemutató: 01.31.
Kaland



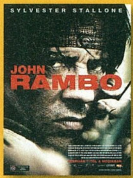
CHARLIE WILSON HÁBORÚJA
Bemutató: 02.07.
Vígjáték



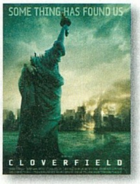
FŰRÉSZ IV.
Bemutató: 02.07.
Horror



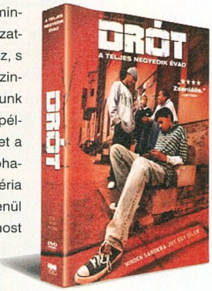
JOHN RAMBO
Bemutató: 02.07.
Akció



CLOVERFIELD
Bemutató: 02.14.
Akció/SciFi



Drót 4. írta • Amber



Az idei tavaszelő mindenképpen a sorozatrajongóknak kedvez, s mivel a szerkesztőségben szinte mindenki az, szívesen adunk hangot örömünknek. Most például annak, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már kapható a zseniális, Drót nevű széria negyedik évada, eszméletlenül cool vörös dobozban (ezt most itt muszáj volt megjegyeznünk, annyira jól néz ki, ahogy láthatjátok is). A díjnyertes HBO széria ott folytatódik, ahol a harmadik évadnál abbamaradt. A Barksdale família mindkét vezére halott, Baltimore utcáinak nagy része ismét szabad préda, s egy minden eddiginél erőszakosabb, durvább ember veszi kezébe a drog árusítását az utcákon. Visszatérnek hát a már jól ismert szereplők: McNulty, Bunk és a többiek, hogy újból felvegyék a kilátástalannak látszó küzdelmet. A rendkívül realista, mindenféle illúziótól mentes sorozat epizódjai mellé ezúttal extrák is felsorakoztak, így találhatunk audiokommentárokat, összesen hat epizódhoz, és vár ránk még két dokumentumfilm is, így a 780 percnyi tömény szórakozás mellett bőven lesz még mit nézni és hallgatni. Nincs mese, ez a kiadvány az igényes sorozatok kedvelőinek kihagyhatatlan, de azoknak is ajánljuk akik szeretik a jófajta bűnügyi történeteket.

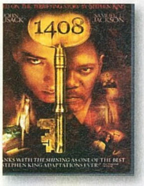
5 lemez

Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Dominic West, Lance Reddick, Sonja Sohn, Wendell Pierce, Clarke Peters
DVD Start ▪ 2008. február 5.

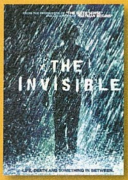
PC GURU Index:
05.05

VÁRHATÓ DVD-K FEBRUÁRBAN

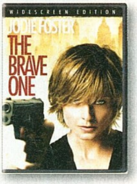
1408
(1 lemez)
2008.02.14.
Horror



LÁTHATATLAN
(1 lemez)
2008.02.05.
Akció

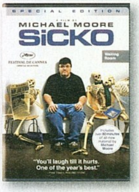


A MÁSIK ÉN
(1 lemez)
2008.02.26.
Dráma



TERRORBOLYGÓ
(1 lemez)
2008.02.05.
Horror

SICKO
(1 lemez)
2008.02.19.
Dokumentumfilm



Nancy ül a fűben

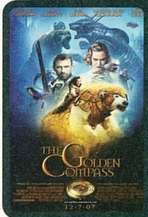
Ahogy már fentebb is örvendeztünk, igazi Kánaán vár most azokra, akik szívesen helyeznek mindenféle sorozatokat a polcaikra és a DVD lejátszóikba. Főleg a folytatások terén nem lehet panasz, hiszen a nagy címek mellett (24, House, Drót, Vészhelyzet) érkezik a Nancy ül a fűben (eredetiben: Weeds) második évada is, az elsőhöz hasonlóan egyszerű és olcsó kiszerelésben. A két lemezen terpeszkedő tizenkét epizód egyenes folytatása az első szériának, a fűeladásból családját fenntartó Nancy újabb problémákkal néz szembe, mikor rájön, hogy szíve választottja a drogellenes osztag egyik fő embere. Persze ez még nem minden, hiszen maga az üzlet sem megy zökkenőmentesen, ott a konkurencia, és ugye a család sem az a hétköznapi felhozatal. Szóval lesz humor, társadalomkritika és cinizmus ezerrel. Sajnos extrák nem nagyon lettek a lemezekre égetve, így nem tudunk maximális százalékot adni ennek a kiadványnak, de mivel az ára ötezer forint alatt fog mozogni és mivel egy valóban zseniális kis sorozatról van szó, még így is bátran ajánljuk mindenkinek.

2 lemez

Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Mary-Louise Parker, Elizabeth Perkins, Kevin Nealon, Romany Malco, Hunter Parrish
DVD Start ▪ 2008. február 12.

PC GURU Index:
04.05

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

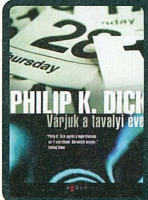


Philip Pullman
AZ ARANY IRÁNYTŰ-TRILÓGIA
Első kötet: Északi fény
Kiadó: Alexandra

A nagysikerű mozifilm könyvváltozata biztos befutó: a trilógia első kötetében a párhuzamos fantasy világok szülöttei, Lyra és Will egy harmadik világban találkoznak, ahol változatos kalandjaik során a legendás arany iránytű útmutatásai alapján teljesítik be végzetüket, és hívják magukkal az olvasót egy feledhetetlen utazásra.

Agatha Christie
POIROT ELSŐ ESETEI
Kiadó: Európa kiadó

A korábban Poirot bravúrjai címen megjelent tizennyolc rövid, a 30-as, - 40-es években különböző angol magazinokban publikált, jobbára megfilmesített rejtélyt ad fel ismét az utolérhetetlen krimikirálynő a rejtélykedvelőknek. A nagy tudású belga nyomozózseni, Poirot kis szürke sejtjeinek hála, ezúttal sem marad egyetlen eset sem feltáratlanul.



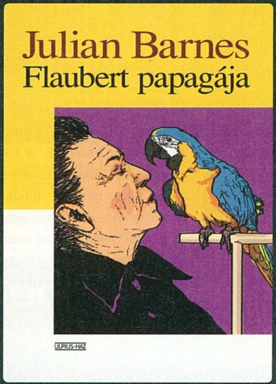
Philip K. Dick
VÁRJUK A TAVALYI ÉVET
Kiadó: Agave Könyvek

Philip K. Dick legújabb magyar nyelvű regényében ismét a kisember szemszögéből merülhetünk egy dicki módon megőrült világban. Dr. Eric Sweetscent egy háború sújtotta bolygón igyekszik túlélni, miközben felesége egy drog rabjává válik és még a Föld legfontosabb (és legbetegebb) embere is a páciensei közé kerül. Sok lesz ez egyetlen elmének...

Julian Barnes

írta · Szofi

Flaubert papagája



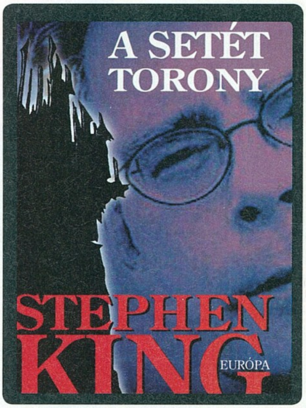
Megújult köntösben és új kiadó kínálataként kerül a fiatalabb generációk elé a szerzőt egykor ismertté tevő csavaros történet. Középpontjában a fiatal körorvos, Geoffrey Braithwaite-nak a címadó irodalmi ereklye, azaz Gustave Flaubert papagája utáni nyomozása áll, szeretné eldönteni, hogy a két múzeumi példány közül melyik kitömött madár állt hajdan Flaubert asztalán. Miközben a Csatorna mindkét oldalán bukkannak fel újabb és újabb, valós és hamis nyomok, az olvasó formabontó módon, a maga Flaubert mondataival megírt fiktív életrajz révén nyerhetnek bepillantást az életműbe. Miközben a XIX. századi és a modern valóság labirintusában kalandozunk pénz, szerelem és a siker nyomában, az írózseni és amatőr életrajzíró-olvasója társaságában, a mai kisember lebilincselően izgalmas élete is feltárul előttünk. A kötet profi és szellemes, klasszikus és modern, végtelen humorral és sok narratív trükkel megírt, időtálló olvasnivaló. Akár elsőként, akár újraolvasásra ajánljuk minden irodalom rajongónak.

Kiadó: Ulpius Ház
PC Guru Index:
05.05

STEPHEN KING

A setét torony

Tavaly karácsonyra végre a polcokra került Stephen King 1982 óta folyamatosan írt hétkötetes ciklusának záródarabja. A Dark Tower eposz főszereplője Gileádi Roland, a magányos harcos, aki a szétesö univerzumok közt vándorolva keresi a választ a saját múltjával és a világgal kapcsolatos legfontosabb kérdéseire. Roland gyötrő bizonytalanságára azonban csak a Setét Toronyban kaphat választ. A hatodik kötet ott ér véget, hogy közeleg a szülés ideje és a Dixie Malacban zajló küzdelem során Callahan atya halálos sebet kap. A megelőző kötetekben megismert ka-tet rendíthetetlenül folytatja útját a Setét Torony felé. Roland, véres harcok újabb sorozatát kell, hogy túlélje, újabb világokba kell látogatnia, hogy végre elérje oly régóta áhított célját, a Setét Tornyot. De vajon sikerül-e? A hazai olvasók csak most ismerhetik meg a darkfantasy széria kingi logikához mérten cseppet sem meglepő befejezését, amely körré zárja a ciklust, bizonyítva a szerző által vallott filozófiát, miszerint maga az úton levés, nem pedig a célba érés a lényeg.



Kiadó: Európa Kiadó
PC Guru Index:
05.05

Radiohead:
In Rainbows 2007

írta • Szofi

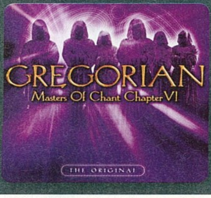
PC Guru Index:
05. 05

A statisztikák szerint nincs kis hazánkban 15 és 40 év közt fiatal, aki ne ismerné az oxfordi kvintettet. Univerzális, ezredvégi, bár kissé melankolikus zenéjük mindenkit levesz a lábáról, kamaszokat és vájt fülű rajongókat egyaránt. Bár a gyakran megjelenő világmegváltó szöveg és a világvége hangulat továbbra is elmaradhatatlan kellék, az új CD hozza a bandától megszokott hangzást és a színvonalat. Négy évvel az előző album után jelent meg a hetedik, In Rainbows korong, amely új ösvényt nyit a zeneiparban. A tavalyi év végén ugyanis az „amennyit gondolsz" szlogennel akár majdnem ingyen is le lehetett tölteni a netről. A szerzői kiadású discbox változat kétféle, olcsóbb és díszdobozos kiadásban rendelhető a website-ról limitált számban, ekkor tízszámos CD-t, két bakelitlemezt és nyolc bónusztracket kapunk kiegészítőkkel és warholos stílusú grafikával. Bár az úttörőként beharangozott anyagban csak két vadonatúj szerzemény van, a többit a koncertjárók élőben már hallhatták, azért megéri az árát. A hangvétel maradt szomorkás, a rajongók a megszokott radioheades stílust kapják, táncolni egyedül a 15 Steps címűre lehetne. Bár valljuk meg, a rajongók nem is ezért szeretik – hiszen nem épp vidám stílusukat bizonyítja, hogy a fiúk írtak már a Sírhant Művekhez is zenét. Igényes, kellemes, kissé depresszív, érzelmes zene minden korosztálynak.

TOVÁBBI AUDIO CD/DVD MEGJELENÉSEK

GREGORIAN
Chapter VI

Sok olvasónk számára bizonyosan ismerősen cseng a Gregorian név, és talán akadnak olyan emberek, akik még szeretik is a névadó stílusban előadott szerzeményeket. Nekik lehet örömteli esemény a hatodik album megjelenése, amelyen olyan szerzemények átdolgozása kapott helyet, mint Mad World, a One of Us, a Who Wants to Live Forever, a Crying in the Rain, a Fix You és egyéb népszerű szerzemények.

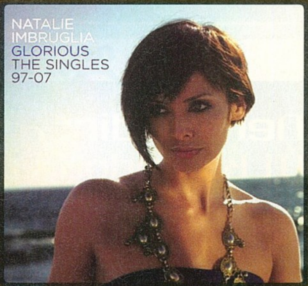


JUNO
Filmzene

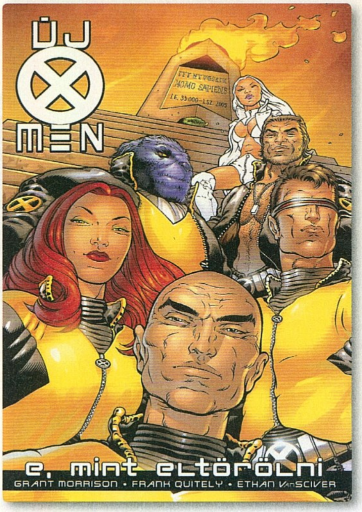
Korábban a Külvilág videóinkban már volt szó a Juno című filmről, amely márciusban érkezik a hazai mozikba, és már kapható a hozzá kapcsolódó filmzene is. A szerkesztőség ízlésének ugyan túlságosan egysíkú volt a lemez, azért mindenképpen megér egy próbát azoknak, akik szeretik a sajátos amerikai popzenét, némi country beütéssel fűszerezve. Bár nem rajongtunk érte, azért érdekes az album, de sejtésünk szerint igazából a film alatt működnek jól ezek a muzsikák.

Natalie Imbruglia:
Glorious The Singles 97-07

A z ausztrál lányok nemcsak szépek, de tudnak énekelni is, ez nem vitás. Nem is gondoltuk, hogy az ausztrál Szomszédokbeli sorozatszínésznőből énekesnővé előlépett szépség, Natalie Imbruglia immár tíz éve bizonyít a pályán – és lassan elhódítja exkolleganőjétől, Kylie Minouge-tól a koronát. A három korábbi album legjobb slágereit és a toplistás videókat egybegyűjtő korlátozott példányszámú dupla válogatáslemez, a Glorious tizennégy dalt és tizenegy videót tartalmaz és összességében valóban rászolgál a címére. Hogy ilyen kevés album után best of album kiadás jelenjen meg, ráadásul öt vadonatúj szerzeménnyel bővítve, az nem túl szokványos a jelenlegi lemezpiaci trendek közepette. Ebből az érzelmes szövegű és sejtelmes előadásmódú címadó balladát, a Glorioust a Longpigs frontemberével, a további három új szerzeményt exférjével, a silverchair-es Daniel Johns-szal készítette az énekesnő. Imbruglia különös szépségű hangja és természetes, helyenként balladisztikus, indie, groovie és funky elemekkel tarkított gitáros előadásmódja sokakat megragadott, amellett, hogy hihetetlenül szép eladást produkált az eladási listákon. Önmagában a "könnyed-kellemes-hallgatnivaló-a-hideg-téli-napokra" címkével jelölnénk, a profi videóknak köszönhetően azonban felül emelkedik ezen a kategórián, ráadásul Valentin-napi meglepetésként sem vallunk vele szégyent.



PC Guru Index:
05. 05



GRANT MORRISON, FRANK QUITELY írta · Amber

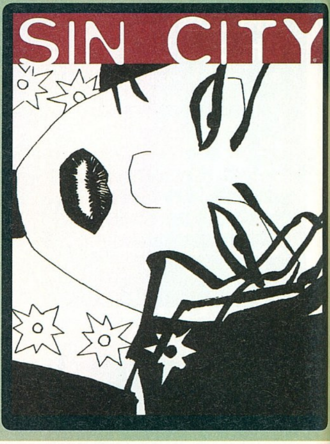
Új X-Men: E, mint eltörölni

Szomorú hírrel indult a 2008-as év a képregény rajongók (azon belül is a Marvel fanatikusok) számára, hiszen kiderült, hogy az olasz illetőségű Panini kiadó megszünteti a hazai megjelenéseit, így havonta már nem találhatunk tőlük X-Men és Pókember képregényeket az újságos standok polcain. Elkeseredni persze azért nem kell, hiszen nem maradunk igényes olvasnivaló nélkül. Szerencsére egyre több hazai kiadó vág bele különböző gyűjteményes kiadások megjelentetésébe, Marvel vonalon is, így nem kell nélkülöznünk a népszerű mutánsok kalandjait sem. A Fumax tavaly év vége felé hozta ki saját kötetét a témában, méghozzá a méltán népszerű New X-Men széria egy meghatározó darabját (és megsúgjuk, ők fogják folytatni az Újvilági X-Men hazai kiadását is). Az "E, mint Eltörölni" Grant Morrison munkája, egy meglehetősen komoly, a megszokottnál realisztikusabb, felnőttesebb történet, amely alapjaiban reformálta meg az X-Men csapatának világát. A száznégy oldalon át ívelő történet rajongóknak kihagyhatatlan, de még azok is nyugodtan bepróbálkozhatnak vele, akik eddig nem követték a mutánsok kalandjait. Garantáljuk, hogy lebilincselő történettel lesz dolga mindenkinek.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
05.05

FRANK MILLER

Sin City: A nagy mészárlás



Frank Miller híres képregény-sorozatát, a Sin City-t nagy valószínűséggel már nem kell bemutatni senkinek, hiszen már PC-s játék is készül a Bűnös Város történeteiből. Addig sem fognak unatkozni a rajongók, hiszen megjelent a hazai boltok polcain a harmadik teljes Sin City kötet, méghozzá "A nagy mészárlás" című sztori, amely, bár nagy meglepetést nem fog okozni senkinek, mégis kiváló szórakozás. Hogy miért nem lesz meglepetés? A dolog roppant egyszerű, lévén ez a sztori helyet kapott a már említett filmben is, méghozzá annak a középső felében. Dwight kalandját kapjuk tehát kézhez, ezúttal rajzolt formában, a Millertől megszokott elképesztő minőségben. Éppen ezért ajánlatos vétel még azoknak is, akik már többször túlestek a filmélményen, hiszen, bár a végkifejlet ismert, a grafikai megvalósítás még mindig a papíron az igazi: lenyűgöző, elképesztő, utánozhatatlan fekete-fehér, kontrasztos csodák. Nem hiányozhat egy gyűjtő polcáról sem.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
05.05

írta · Amber

Nemundir: A másik világ
Új kalandok várnak

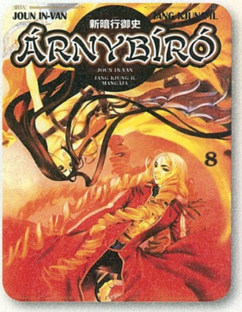
Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
04.05

A megszokottól eltérően ezúttal nem egy táblás játékot, nem is hagyományos értelemben vett társast mutatunk be nektek, hanem egy olyan, sokak által űzött, és kedvelt szórakozási formát, amely legalább akkora élvezetet nyújt, mint egy jobb társasjáték, csak sokkal nagyobb szabadsággal. Sokan már biztos kitalálták: szerepjátékról lesz szó, méghozzá egy teljesen új, magyar rendszerről, amelyet magunk is a múlt év végén vehettünk a kezünkbe először. A Nemundir teljes egészében magyar kezek munkája, és kézbe véve azonnal otthonosan mozoghatunk a vaskos, közel 500 oldalas kötet oldalai között – már amennyiben valaha fogtunk a kezünkben hasonlóan termetes szabálykönyvet, és játszottunk már legalább egy parti szerepjátékot. Az alapok természetesen itt is adottak, kell egy megfelelő fantáziával felvértezett csapat és egy jó beszélőkével megáldott, rugalmas és talalékony egyén, aki elvállalja a mesélő szerepét, s máris indulhat a hosszú órákig, akár napokig tartó kaland. Hideg élelem és megfelelő mennyiségű ivóvíz mindenképpen legyen a tarsolyotokban. No, de a tréfát félretéve, egy ilyen játékhoz nyújt biztos, kidolgozott alapokat a Nemundir, amely új világok felfedezésére, új kalandok átélésére csábíthatja a már veterán, vagy éppen kezdő szerepjátékosokat.

A rajz elsőre kicsit furcsa lehet, Frank Quitely stílusa eltér a megszokott amerikai munkáktól, de a történet kárpótolni fog ezért a "kellemetlenségért".

Árnybíró 8

JOUN IN-VAN, JANG-KJUNG-II



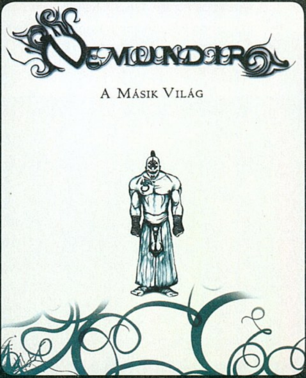
Senkinek nem okozhat meglepetést, ha azt mondom, hogy a Mangák, és a Manga-szerű kiadványok hazánkban is hódítanak, mind-mind több ember adja át magát az aktuális „trendnek" és lapoz bele egy-egy keletről érkezett (vagy keletről érkezettnek tűnő) alkotásba. A hazai palettán egyre több hasonszőrű kiadvány kap helyet, szinte minden kiadó bepróbálkozott már valamilyen keleti munkával, s jobbára sikert is arattak ezek a megjelenések. A magyar kiadások egyik úttörője volt a méltán népszerű Árnybíró sorozat, melynek immáron a nyolcadik kötete látott napvilágot a tavaly téli Hungarocomixon. A sorozat töretlenül hozza az első kötetben felvállalt színvonalat: igényes grafika kíséretében merülhetünk el a fantasy jellegű, ám bizonyos értelemben valós elemekre támaszkodó történetben. A nyolcadik kötetben ismét rövidebb, ámbár összefonódó kalandok kaptak helyet, összesen három, melyből a legutolsó kicsit hosszabb, két fejezetre tagolt. Az Árnybíró tehát még mindig kiváló szórakozás, azonban ahhoz, hogy érdemben élvezni tudjuk a cselekményt, érdemes az elején kezdeni, a nyolcadik kötetet kézbe véve ugyanis csak pislogunk, hogy akkor itt most mi is a helyzet…

Kiadó: MangaFan
PC GURU Index:

04.05

A Nemundir felépítése a jól megszokott módon történt, szabálykönyvünk hét nagyobb fejezetre (könyvre) oszlik, s ezekből (születés könyve, krónikák könyve, tudás könyve, energiák könyve, beavatás könyve, vándorok könyve, tanácsok könyve) kiderül minden, ami a kalandozásainkhoz szükséges lehet: a karakterek, a hivatások, Nemundir világának története, a képességek, a varázslatok, mágiák, azok minden válfaja és a jó történetmeséléshez szükséges háttér, no meg a világ működése és természetesen néhány hasznos, jó tanács.

Hogy mégis miben különbözik ez a játék a már ismert rendszerektől, a nagynevű, külföldi játékoktól? Az alapokat tekintve semmiben, ám mégsem egy megszokott, egy kaptafa fantasy világgal lesz most dolgunk, s ez már abból is látszik, hogy az alkotók vették a fáradtságot és nem a lerágott csontnak tetsző, már ezer helyről ismert elemekkel dolgoztak, hanem képesek voltak valami egészen újat alkotni, akár csak a fajok tekintetében – végre elfelejthetjük az orkokat, elfeket és egyéb teremtményeket, kipróbálhatunk valami újat. Kevés a hely, és annál több dolog van, amiről beszélni lehetne. Véleményünk szerint mindenképpen figyelemre érdemes, hogy még akadnak, akik időt és fáradtságot nem nézve, szívvel-lélekkel dolgoznak egy olyan világon, ami mások szórakozását szolgálja. S ami még ennél is fontosabb, az újdonság az élet sava-borsa, ha játékos vagy, esetleg csak belekóstolnál, akkor a Nemundir tökéletes alap. Egy Másik világ vár rád, nem kell más, csak egy tettre kész, felfedezni vágyó csapat.



LOST: Via Domus

A Lost sorozatot azt hiszem, senkinek nem kell bemutatni: a tengerentúlon több tízmillió nézővel, és gigantikus DVD eladásokkal hódító televíziós sorozat most a Ubisoft munkálkodásának hála, végre átköltözik a monitorainkra is. Főszerepben Elliott, az amnéziás túlélő, aki akarva-akaratlanul egyre mélyebbre süllyed majd a sziget félelmetes titkai közé. A francia kiadó nem spórolt semmin: a sorozat egyik írója is aktívan segédkezett a forgatókönyvnél, a színészek egytől egyig arcukat adták a programhoz, a sztori pedig szorosan kötődik majd a sorozat első két szezonjához. Visszaszámlálás indul: 4, 8, 15, 16, 23, 42

TUROK

A Turok mondakör ma már nem csak a fél évszázados képregény miatt számít legendának: a valaha szebb napokat megélt sorozat minden egyes darabja emlékezetes volt a maga idejében, így nem csoda, ha az Unreal 3 motorra írt változatot mindenki lélegzetvisszafojtva várja. A lenyűgöző grafika mellé a készítők soha nem látott mesterséges intelligenciát, és élő, dinoszauruszoktól hemzsegő többjátékos módot ígértek, mi pedig, legalább is amíg valamelyikünk rá nem veti magát, hajlamosak vagyunk hinni nekik. A kérdés csupán annyi: vajon sikerül az 1997-es legendát feltámasztani, vagy a széria marad az elfeledettek csarnokában?

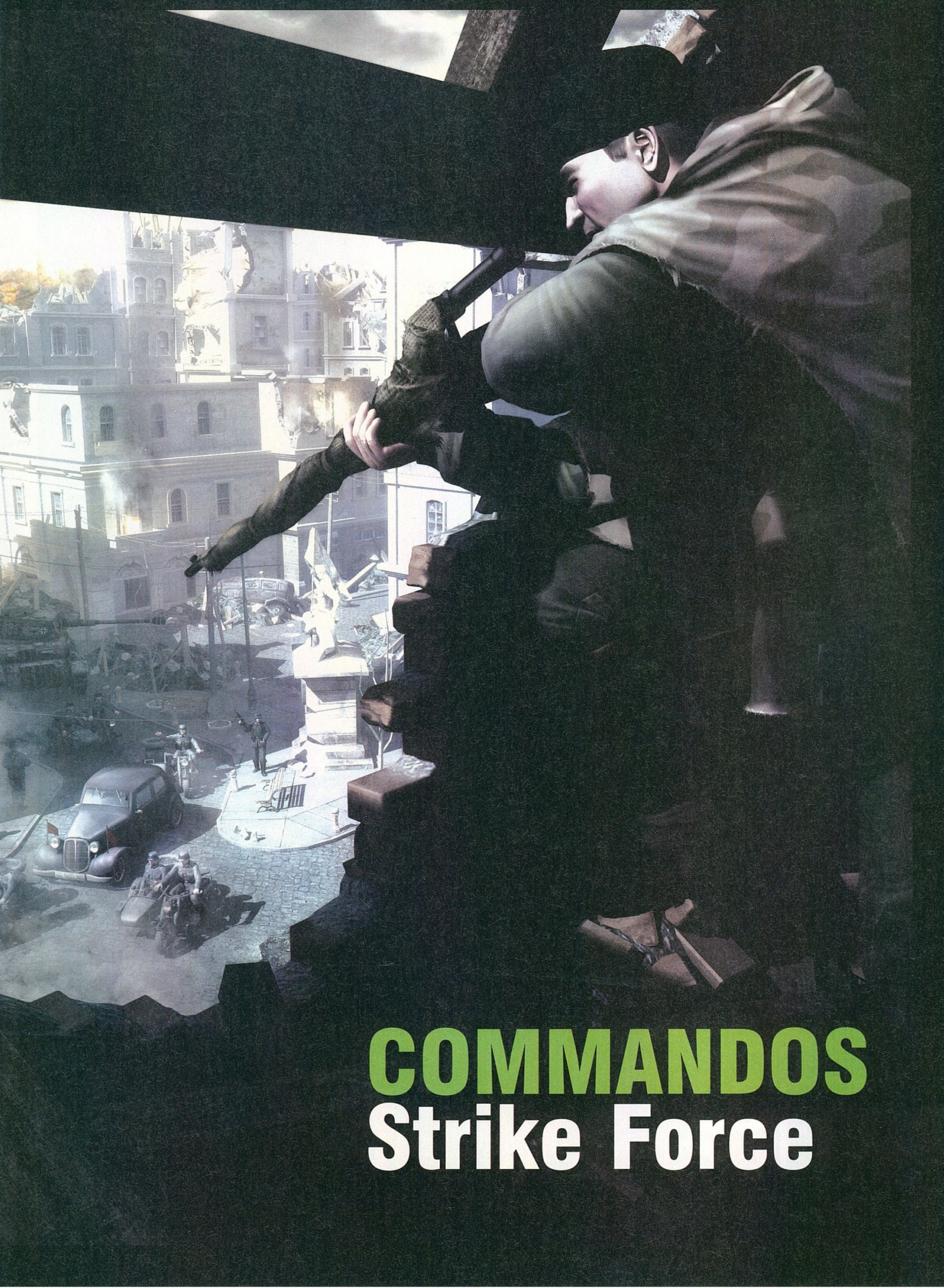
This is VEGAS

A Midway is belép a GTA sikerét megkívánók közé, fejlesztőnek ehhez pedig a Surreal fejlesztőstúdiót sikerült felbérelni. A játék hangulata azonban egyedi lesz, és nem csak a vegasi helyszínek miatt – nem nagy komolykodásra, komor gengszterkedésre kell számítani, hanem valamivel vidámabb mókákra. A sztori szerint ugyanis a fő bajkeverő egy dúsgazdag üzletember, aki mindent megtesz érte, hogy eltüntesse a prostikat, a partikat és a kaszinókat a pont ezekről híressé vált városból, és így nekünk kell akkora balhét kavarni, hogy a jó szándékú milliomos végül feladja nemes küzdelmét.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: COMMANDOS Strike Force

Az első Commandos játék a mazochisták kedvence volt: az emberfeletti nehézséggel megáldott, innovatív taktikai játék új műfajt teremtett, és számtalan követőre talált, ám trónfosztó sem akkor, sem később nem akadt. A számtalan vérszegény folytatás után aztán az Eidos gondolt egy nagyot, és az egész hóbelevancot FPS köntösbe bújtatta. A vakmerő húzást pedig döbbenetes siker követte, mi pedig, amint lehetőségünk volt rá, lecsaptunk a játékra. Az eszetlen lövöldözést taktikus elemekkel ötvöző program örökölte az elődje nehézségét, e mellett pedig pompás többjátékos opcióval, és szerény gépigénnyel rendelkezik, szóval mindenkinek esélye van elmerülni benne.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2008. MÁRCIUS 13-ÁN JELENIK MEG!


COMMANDOS
Strike Force

Játékdemók: Conflict: Denied Ops / Kane & Lynch / Savage 2

Shareware játékok: Armada Tanks / Age of Japan 2 / Azkend / Blokus World Tour / Deep Blue Sea / Dream Day First Home/ Finders Keepers / Hidden Secrets of Nightmare / Jojos Fashion Show /PyraCubes

Játék előzetesek: Age of Conan / Alone in the Dark 5 / Condemned 2 / FarCry 2 / Frontlines / Mythos / Pirates of the Burning Sea (2db) / Rainbow Six Vegas 2 / Tiberium / WorldShift

Javítások: Crysis v1.1 / Painkiller Overdose Patch #1 / Prey v1.4 / SimCity Societies Patch #2 / The Witcher v1.2

Mozielőzetesek: Hancock / Hellboy 2 / The Signal / Vantage Point / You Don't Mess with the Zohan

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia

Háttérképek: Crisis Core: Final Fantasy VII / Devil May Cry 4 (2db) / Frontlines / Haze (2db) / The Witcher (2db) / Rainbow Six Vegas 2 (2db) / Sinking Island (5db)

Turkáló: DivX 6.8 / K-Lite Codec Pack 3.6.2F / MediaCoder 0.6.1 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.4 / VirtualDub 1.7.7 és VirtualDub 1.7.7 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 2008 (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.9 / CDRWin 4.0 f-a / Final Burner Free / AMD - Ati Catalyst 8.1 - WinXP / nVidia Forceware 169.21 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.5.2 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.86 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.4 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.7.1.4

KANE & LYNCH
DEMO

CONFLICT D.O.
DEMO

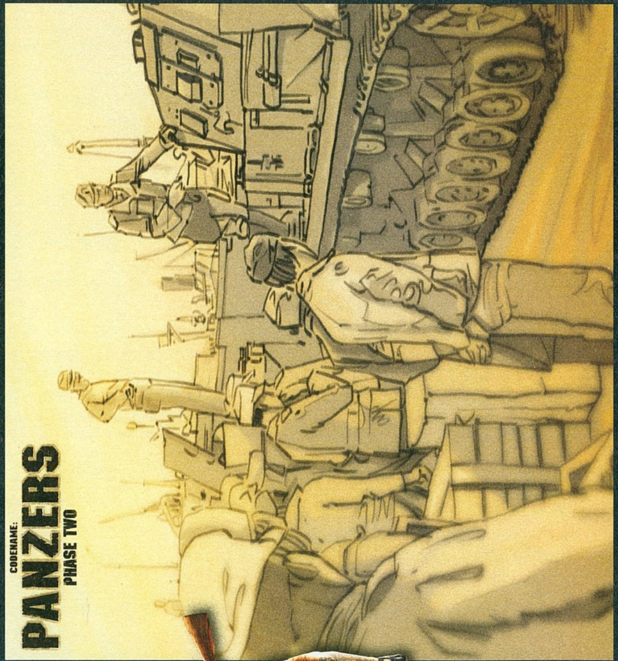
SAVAGE 2
DEMO

DVD ROM
DUPLA DVD

CODENAME PANZERS: PHASE TWO

teljes játék magyarul

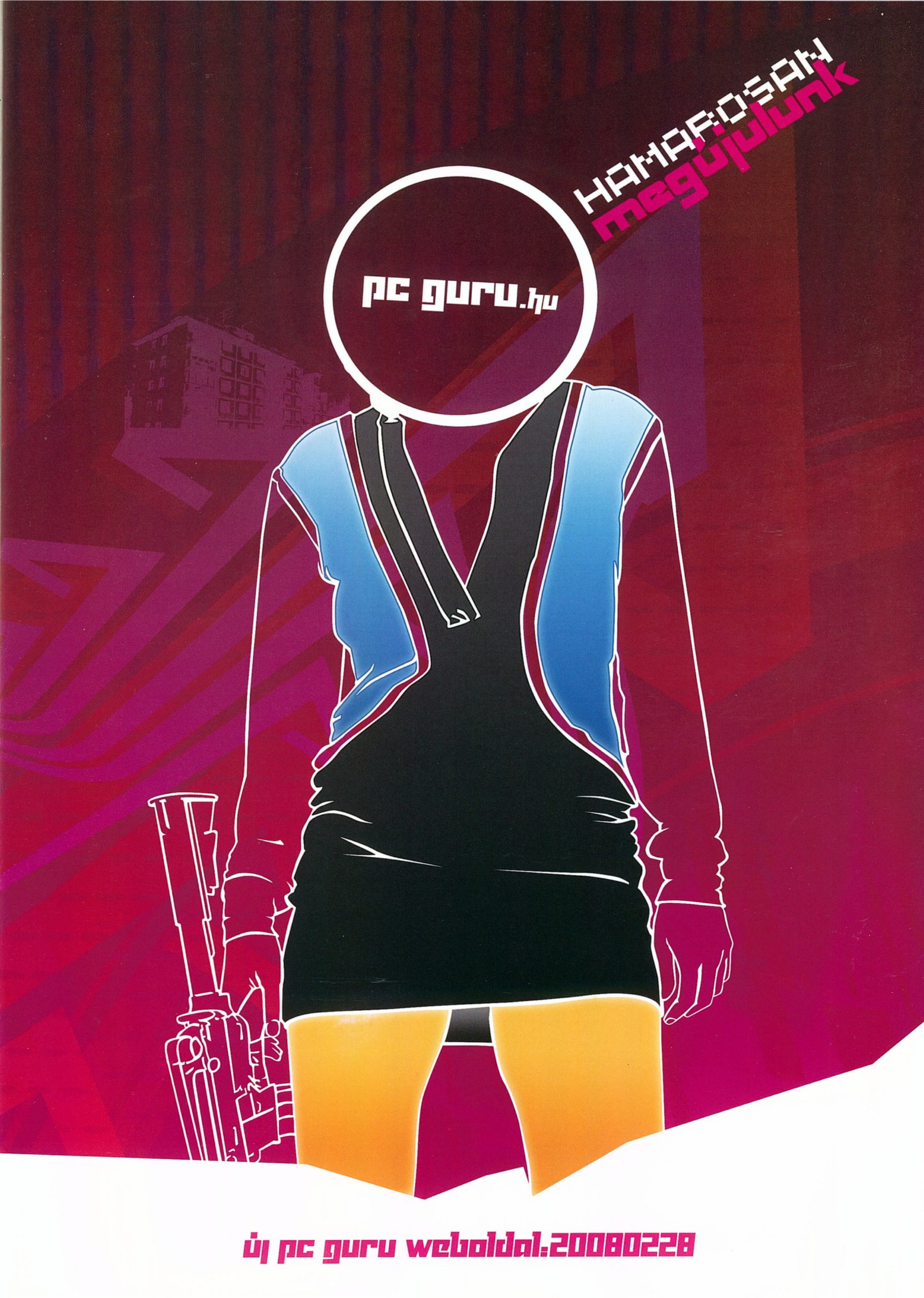
03



SINKING ISLAND
PC Guru Live

FAR CRY 2
Videó

03
pc guru
DVD


HAMAROSAN
megújulunk
pc guru.hu
új pc guru weboldal:20080228

ÉLJEN
AZ ÍZ
PEPSI
MAX
MAXIMUM TASTE, NO SUGAR
vesszen a cukor!
NO CUKOR, MAXIMUM ÍZ